Anime! Manga! Anime! Manga! ... ga! Anime! Manga!

2 MANGOWE MEGA-PLAKATY

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

可愛い

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 16/98 (15)
Listopad 1998

Godzilla
odgodzillowana

3x3 Eyes
mroczne tajemnice trzeciego oka

Mikan
dwujęzyczny i śliczny wasz kot!

Urusei Yatsura
Lum w kinie

Mononoke Hime
kolejny hit Hayao Miyazakiego!

Otaku no Video
tajemnice otaku



UWAGA!!!

Krążek KAWAII CD 6 przeznaczony na komputery klasy PC oraz Amiga!

W numerze grudniowym świąteczna promocja KAWAII CD!!!

MILUTKIE 600 MB!

KAWAII CD7 - już wkrótce!!!

MANGA ZA DARMO!

SUPER PROMOCJA! Tylko w październiku zero kosztów wysyłki dla zamówień na minimum 2 programy!!!

TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

ZRÓB ZAPASY NA ZIMĘ WORLD OF MANGA 1+2+3+4 = 65 zł











WORLD OF MANGA I
Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!

WORLD OF MANGA II
Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). Na płycie niezbędne oprogramowanie.

WORLD OF MANGA III
Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków!

WORLD OF MANGA IV
Długo wyczekiwana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego.

KISS
Płyta zawiera jedyną w swoim rodzaju kolekcję Kiss-ów

MANGA FANTASY II
Kolekcja grafiki Hentai Manga - 35.00

MANGOWE OKIENKA - 28.00

MANGA POWER (cena: 35,00 zł)
Najnowsza pozycja z cyklu hentai manga czyli tysiące mangowych rysunków dla dorosłych.

MANGA XXX COLLECTION (cena: 35,00 zł)
Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB roznegliżowanych, rysunkowych pięknisi. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie.

MANGA BALANGA (cena: 35,00 zł)
Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 2D i 3D mangi oraz najlepsze stop-klatki z gorących filmów.

KAWAI 6 JUŻ w SPRZEDAŻY - 25 zł

KISS XXX Collection
Kolekcja Hentai Kiss dla dojrzałego Otaku

HENTAI ANIME:

L'ELISIR D'AMOR 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
ADVENTURE KID 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
DEMON SCHOOL 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
DEMON SCHOOL CONCLUDE 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
LA BLUE GIRL 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
BLACK BOARD JUNGLE 1CD, 60 min. format AVI - 55,00
BLACK BOARD JUNGLE part 3 1CD, 60 min. format AVI - 55,00

KAWAII 1, 2, 3, 4, 5 po 25 zł.



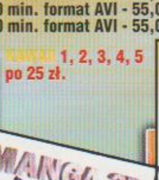


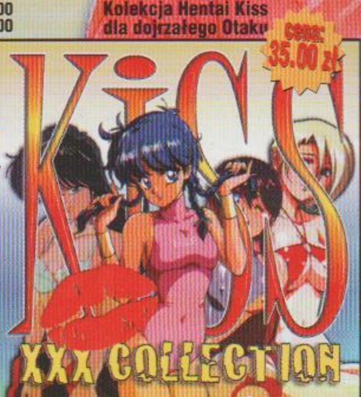












WICKED CITY 1xCD Czas trwania 85 min.

FIRST OF THE NORTHSTAR 2xCD Czas trwania 112 min.

NINJA SCROLL 2xCD Czas trwania 94 min.

MASAMUNE SHIROW'S APPLESEED 1xCD Czas trwania 68 min.

AKIRA 2xCD Czas trwania 124 min.

THE PROFESSIONAL GOLGO 13 2xCD Czas trwania 117 min.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006, 3460086, fax (071) 3537010
STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław
INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl



Kawaii

Numer 15
Listopad 98

e-mail:
kawaii@frodo.silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyaura
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych

Dariusz Styrna
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Piotr Kowalski
Bartosz Kędzierski
Aneta Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Zan Chimiak
Tomisław Kucharzak

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Dział Reklamy:

Tadeusz Gramiak
tel.: 0601 85 75 83

Jacek Bzdun
tel.: 0601 79 95 92

Miesięcznik NEWTYPE przesyłają nam regularnie Keros i Bia z MANGAZYNU. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Witajcie!

Brrr, zima zima zima, jak ja nie cierpię zimy! Jest tak zimno i... zimno. Jeśli Wam również jest zimno, zapraszam do nowego numeru Kawaii - mam nadzieję, iż to co przygotowaliśmy tym razem, rozgrzeje Was do czerwoności (oczywiście w pozytywnym tego słowa znaczeniu:). A cóż my tu mamy takiego... Mononoke Hime - nowa wersja klasycznej "pięknej i bestii", tym razem w wykonaniu mistrza - Hayao Miyazakiego. Niewiele tego, ale to tylko na początek - zapewniam, że do Księżniczki Mononoke i jej twórcy jeszcze powrócimy... Jeśli już jesteśmy przy nowych tytułach w Kawaii, to z pewnością wielu ucieszy artykuł o 3x3 Eyes - jak zdążyliśmy się zorientować, "trójoczki" mają u nas wielu gorących zwolenników. A tych, którzy zetknęli się z tematem po raz pierwszy, zapewniamy, że tej serii naprawdę warto przyjrzeć się nieco bliżej... Ponadto w bieżącym numerze znajdziecie trzecią część Lumomanii - tym razem mowa o filmach kinowych z serii UY oraz nieco bardziej szczegółowo o drugiej z kolei produkcji na duży ekran - Beautiful Dreamer. Na nasze łamy zaprosiliśmy również pomarańczowego kociaka - czyli Mikana - specjalnie na Wasze życzenie. Dalej kontynuujemy temat Otaku no Video - tym razem jednak przyjrzeliśmy się tej kultowej produkcji z nieco innej strony... Aby nikt nam nie zarzucił, że obcujemy tylko z pomarańczowymi kiciami, zielonowłosymi kosmitkami i pięknymi księżniczkami, postanowiliśmy także wrzucić coś mniej milutkiego (?), ale za to z charakterkiem - Godzilla - temat być może już trochę przetarty, ze względu na premierę w kinach wersji amerykańskiej tego klasyka, ale... mamy nadzieję, że Wam się spodoba. Hmmm, co my tu jeszcze mamy... aha, sprawozdanie z Dnia z Sailormoon (ach! Co się działo! Co się działo moi kochani!), pierwsza lekcja języka japońskiego (nareszcie!), kontrowersyjny artykuł o anime w Polsce (?!), kolejny odcinek Leksykonu, historia mangi w Polsce - czyli Black Knight Batto oraz pożegnanie z komiksem - czyli ostatni odcinek Silver Eye... za miesiąc natomiast mamy nadzieję przygotować Wam kilka niespodzianek... ale o tym już dowiecie się w następnym numerze... gwiazdkowym (hura hura!) wydaniu Kawaii (uwielbiam święta!). Trzymajcie się ciepło! Aha - i nadal czekamy na Wasze sugestie dotyczące zmian z piśmie. Cześć! Brrr...

Zmarznięty: Paweł Musiałowski



Najnowsza produkcja Hayao Miyazakiego - mistrza mangowego stylu! O Mononoke Hime już wspominaliśmy, a teraz nadszedł czas na nieco bliższe spotkanie...



Czy słyszeliście już o Sazan Eyes? - bez względu na odpowiedź powinniście zajrzeć na te strony - być może za chwilę odkryjecie opowieść swojego życia...



Przesympatyczna Lum w świecie dziwnych snów Mamoru Oshii, czyli drugi z kolei film kinowy z serii Urusei Yatsura - Beautiful Dreamer. Znać warto.



Kot o imieniu Mandarynka i do tego mówiący ludzkim głosem oraz jego ilustrowany "kapownik" - po szczegóły zapraszamy na wyżej wymienione strony...



Tajemnice anime, która zdążyła już obrosnąć legendą... krótko mówiąc - nie dajcie się zagiąć otaku, poznajcie ich tajemnice...!



Tego potwora przedstawiać chyba nie trzeba - Godzilla we własnej osobie! Co oni z tobą zrobili bidulo...!



Opowiedzieć nie sposób. Pokazać nie sposób. Tam trzeba było po prostu być... a nawet i to nie gwarantowało niczego... ech...! Sprawozdanie z Dnia z Sailor Moon.

ADVision atakuje z podwójną siłą!

Jeden z największych dystrybutorów anime na rynek amerykański podjął się niesamowitego zadania. Zakupił bowiem prawa do CAŁEJ serii City Huntera (140 odcinków TV, 3 OAVy oraz parę filmów kinowych), jednego z najbardziej popularnych w Japonii seriali anime! Szefowie firmy tak wypowiadają się o tym tytule: "Chcielibyśmy, aby fani byli cierpliwi. Seria jest OGROMNA, nawet nie potrafię wyrazić, ile czasu zajmie nam jej ukończenie (...) przed całym zamieszaniem trzeba będzie zrobić szczegółowy planning, trochę czasu upłynie zanim zabierzemy się do produkcji. Jednak nawet gdy zaczniemy produkcję, subtitling, nagrywanie, to i tak upłynie trochę wiosen zanim cała seria ujrzy światło dzienne". Tak więc nam pozostaje czekać, aż ADV UK zamieści jakiekolwiek newsy odnośnie wersji City Huntera na Europę. Tymczasem ADV podpisuje umowy na lewo i prawo! Oprócz City Huntera, pojawią się takie serie jak: Panzer Dragoon, Tekken (bleh!), Sakura Taisen (Sakura Wars), Sonic the Hedgehog czy najsławniejsza seria od czasów Evangeliona - Martian Battle Successor Nadesico (znany również jako Mobile Battleship Nadesico)! Jednak czekajcie, jest tego WIĘCEJ! Na ostatniej edycji Teksańskiego Konwentu Anime "Project A-kon", szefowie ogłosili wydanie jednego z najwspanialszych dzieł studia GAINAX - "Nadia: The Secret of Blue Water" (Fushigi no umi no Nadia - jeszcze o tym napiszemy - to wspaniała produkcja, którą powinien znać KAŻDY fan mangi i anime!), a w chwilę po tym dodając do serii tytułów drugą część Power Dolls (pierwsza rozpowszechniana jest u nas przez Planet Manga) oraz SIN - nową serię anime bazującą na giercowym hiciorze ostatniego miesiąca, wydanym przez Ritual Entertainment. Ten ostatni tytuł będzie współprodukowany przez ADV i studia z Japonii.





City Hunter © Sachiko Kimimura/Sunrise/Shueisha

©Xebec/Nadesico Production Committee/TVTokyo

Co za impreza!



Odbył się już Anime Central 1998, konwent, którego przygotowanie zajęło aż 3 lata! Całość miała miejsce w Chicago, w dniach 3-5 kwietnia. Impreza zgromadziła takie sławy, jak Kenichi Sonoda, Kotobuki Tsukasa (chara designer postaci do OAV'ów Toshindena), lida Fumio (reżyser animacji do Wings of Honneamise) czy Scott Frazier (prezydent Production I.G. Inc. USA - to ci od Ghosta)!!! Na imprezie można było zabawić się w CostumePlay, wygrać cenne nagrody w Music Video Competition czy spróbować swoich sił w Fan Animation Festival! Jest to absolutna nowość, coś, czego brakowało bodajże wszystkim imprezom (no, może AnimeExpo o to zahaczało). FAF jest bowiem pewnego rodzaju show, na którym fani prezentują swoje dzieła od rysunków, komiksów, aż po animacje 3D czy parodie bohaterów! I o to właśnie chodziło, przecież głównymi uczestnikami konwentów są sami fani! W Polsce pewna namiastka FAFu miała miejsce na Anime no Gakko w Gdańsku, kiedy to została urządzona wystawa prac fanów oraz puszczono film Bakaii (nieznanego autorstwa ^_^). Cała impreza zgromadziła 1203 uczestników, a organizatorzy zapowiedzieli już Anime Central 1999.

Celuloidy dla każdego!



Czy słyszeliście może o Chroma-Celuloidach? Nie? Są to specjalne przedruki laserowe oryginalnych celuloidów, limitowane najczęściej do liczby 5000! Każdy z takowych posiada specjalny certyfikat, iż jest jego kopia pochodzi z oryginału, oraz numer kolejności (np. 1/5000, 2/5000 itp.). Celuloidy te są również trudno dostępne (właśnie z powodu ograniczonego nakładu), jednak jest pewna firma, która sprzedaje je po atrakcyjnych cenach. Nazywa się ona Ani-Magine i posiada Chroma-Cele z Ranmy 1/2 (trzy wzory) oraz z Fatal Fury (jeden wzór). Całość jest ładnie zapakowana i posiada wymiary 17x19". Wszystko to do nabycia w najszybszej firmie w Necie - The Right Stuf (www.rightstuf.com).



Ranma1/2 © Rumiko Takahashi/Atsuko Nakajima/Shogakukan/Kitty/Fuji TV

Bandaiowa wioska anime!

Na AnimeExpo'98 Bandai Inc. ogłosił, iż do USA nareszcie legalnie trafią takie tytuły, jak: Gundam (!!!), The Vision of Escaflowne, Clamp School Detectives czy Saber Marionette! Na półkach sklepowych w pierwszej kolejności wylądują trzy pierwsze filmy Gundama (miejmy tylko nadzieje, że nie pocięte) oraz serie TV Gundam 0080 i 0083. Wiadomo już również, iż powyższe produkcje będzie można zamawiać WYŁĄCZNIE poprzez Sieć! Tak, taaak, ludzie z "Bandaia" mają głowy nie od parady - już uruchomiono serwer AnimeVillage.com, na którym można zaopatrzyć się w nowo wydane tytuły z "bandaiowej" serii. Czemu jednak służy takie "udziwnienie"? Cóż, szef firmy oznajmił, iż "zmniejszy to znacznie koszty reklamy i dystrybucji nowych serii i pozwoli na rozpowszechnianie większej ilości tytułów". Nam pozostaje więc karta kredytowa + modem + komputer i jazda!



Gundam © Yoshikazu Yasuhiko/Sunrise/Bandai



Smocze... kule, czyli Dragon Ball!

Bird Studio, Shueisha, Toei Animation atakują i to w dobrym stylu. "DragonBall Z: Tree of Might" dotarł już do USA i jest jednym z jedenastu (!!!) filmów DBZ, jakie trafią do kin i na rynek wideo. Cała akcyjka kręci się wokół gangu Żółwi, które wybrały sobie Ziemię jako pożywienie dla ich Drzewa Magii (Tree of Might). Fani DragonBalla będą w co najmniej ósmym niebie, a jeżeli wydawcy będą "szli" zgodnie z terminami, to albo wszystkie kina zostaną zdemolowane przez żądnych Smoczych Jaj, eee znaczy Smoczych Kul ^_^, fanów, albo nastąpi zakrzywienie kontinuum czasowego i zniszczona zostanie nasza galaktyka... w najlepszym przypadku ^_^.



Dragon Ball ©Akira Toriyama/Toei Animation



Polskie animacje

Jak się okazuje, w Polsce nie brakuje ludzi utalentowanych. Są wśród nas tacy, którzy pokusili się o produkowanie filmów animowanych. Na różnych kanałach tv można od czasu do czasu ujrzeć krótkie animacje sygnowane przez studio animacji B. Słomka. Studio stale pracuje nad nowymi projektami dla tv (Kapitan Ewicz na tropie, Szczałmen, Roman the Żabba), są też plany na włączenie się nowopowstałego studia w dużą, animowaną produkcję kinową (!). O szczegółach przedsięwzięcia będziemy Was informować na bieżąco.

Zmarł Akira Kurosawa



6 września 1998 roku wszystkie stacje telewizyjne na świecie podały smutną informację o śmierci najwybitniejszego japońskiego reżysera - Akiry Kurosawy. Cesarz japońskiego filmu - jak zwykło się o nim mówić - był pierwszym japońskim filmowcem, któremu udało się zdobyć międzynarodową sławę. Łamał obowiązujące w kinie kanony, potrafił opowiadać jak nikt inny, stworzył własny styl narracji, często określano go "mistrzem nastroju". Akira Kurosawa był zafascynowany twórczością Szekspira, Tołstoja, Dostojewskiego, co było wyraźnie widoczne w jego twórczości. Steven Spielberg na wieść o śmierci mistrza powiedział, że "odszedł Szekspir współczesnego kina". Kurosawa chciał być malarzem, a fakt, że nie dostał się do Akademii Sztuk Pięknych, pchnął go w stronę reżyserii. Zapewne był to najwspanialszy "pech", jaki mógł spotkać nie tylko jego samego, ale również i miłośników jego twórczości. Takie tytuły jak: "Rashomon" (1950), "Siedmiu samurajów" (1954), "Tron we krwi" (1957), "Dersu Uzala" (1973), "Ran" (1985) i wiele innych, to już legendy światowej kinematografii. W sumie w ciągu 55-letniej kariery filmowej Kurosawa pozostawił po sobie kilkadziesiąt tytułów oraz trzy Oskary: "Rashomon" (1951), "Dersu Uzala" (1976) i "Za Całokształt Twórczości" (1990). Jego filmy zostały uznane przez krytyków za arcydzieła stylu, a do wpływu filmów Kurosawy na swoją twórczość przyznają się tacy mistrzowie jak Steven Spielberg, George Lucas czy Brian de Palma. Już niebawem w Kawaii obszerny artykuł o życiu i twórczości wielkiego reżysera.



Nadesico gets it all!



Powstaje już nowy sezon serii TV "Martian Successor Nadesico", zatytułowany Nadesico D! Jest to kontynuacja totalnie zwariowanej historii o pewnym naukowcu, który stworzył statek "Nadesico" w celu obrony Ziemi przed atakiem Marsjan (bardzo oryginalne ^_^). Jednak w momencie, gdy Armia Japońska dowiedziała się o prawdziwych planach szalonego naukowca (chciał on w rzeczywistości bronić swojego skarbca! bueheheh), postanowiła zniszczyć ową machinerię. I tak, Nadesico jest ścigany zarówno przez kosmitów, jak i przez wojsko! Oczywiście jego załogę stanowi "normalna" grupka ludzi, z otaku broni na czele, myślącym, iż właśnie występuje w filmie anime! "Nadesico" zyskał już maaasę fanów w USA i Japonii, powstał też pełnometrażowy film "Nadesico the Movie", a A.D.Vision zapowiedziało wydanie serii na rynek amerykański! To już chyba o czymś świadczy.



Staruszek Gundam

Tak, to już dwadzieścia lat od czasu, gdy "Mobile Suit Gundam" ujrzał światło dzienne (a konkretniej to 19). Z tej okazji trzy wielkie koncerny - Sotsu Agency, Sunrise i Bandai - urządziły czadową imprezę w hali w Yokohama. Główną atrakcją całego zamieszania była sala kinowa, wyposażona w trzy ogromne ekrany dające wspaniały efekt trójwymiarowości, 6 kolumn działających w najnowszym systemie THX oraz lasery i światła dające złudzenie prawdziwej walki. Na ekranie pokazano całą historię Gundama, zakończono ją specjalnym preview ostatniego filmu live-action Gundam - G-Saviour - wykorzystującego najnowsze efekty 3D. Niestety, zamiast kilku wspaniałych urywków, pokazano 3 wspaniałe, jednak nieruchome klatki (za co organizatorzy serdecznie przeprosili). Jak ktoś był na AnimeExpo'98, to na stoisku Bandai pokazano krótki preview w postaci filmiku. Jednak największą atrakcją cieszył się komputerowo wygenerowany filmik pokazany przed G-Saviourem, zrobiony specjalnie na tę imprezę. Wszystko przeszłoby bez większego echa, gdyby nie fakt, iż całość wyreżyserował Katsuhiro Otomo (Akira, Domu, Memories, Roujin Z), a zrealizowało studio Buildup Entertainment. Rzeczywiście - wrażenie było mega! Poza masą innych wrażeń (dwumetrowe mechy Gundamów i Zakusów, specjalne karty rozdawane uczestnikom, pierwsza animacja 36-klatkowa itp.), ogłoszono również nową serię TV Gundama pod bardzo fajnym tytułem - "Gundam The Project". Reprezentanci oznajmili, iż produkt finałowy nie jest jeszcze znany, jednak wiadomo już, że głównym człowiekiem odpowiedzialnym za całość jest Tomino Yoshiyuki (reżyser pierwszej serii Mobil Suit Gundam!!!), a pomagać mu będą: chara designer z firmy Capcom - Yasuda Akira (Street Fighter, Vampire Hunter) oraz twórca pierwszych Gundamów - mecha designer - weteran Okawara Kunio, który tym razem pracował będzie z amerykańskim partnerem Sydem Meadem (odpowiedzialnym za koncept takich dzieł, jak TRON czy Blade Runner!!!). Czekamy z cierpliwością, gdyż cierpliwość w takich przypadkach jest cenną rzeczą (im dłużej czekamy, tym lepsze dzieło nam podają ^_^).



Gundam © Yoshikazu Yasuhiko/Sunrise/Bandai



Żegnaj LaserDysku - od Pioneera

Jedyna firma zajmująca się szerokim rozpowszechnianiem LaserDysków w Ameryce oznajmiła, iż z nadchodzącymi miesiącami zacznie bardzo szybko rezygnować z tego nośnika (ale tylko w Ameryce, w Japonii Pioneer nadal będzie wydawał LD). Firma poniosła duże straty na rynku LD w ostatnich miesiącach, natomiast raczkujące projekty na nośniku DVD sprzedają się prawie jak kasety z End of Evangelion (cheche)! Mimo najszczerszych chęci pozostania przy LD, Pioneer musiał zrezygnować na rzecz nowszego nośnika (no cóż, nie można mieć wszystkiego...). Z przyjemniejszych nowinek można wymienić fakt, iż firma podjęła się wypuszczenia Fushigi Yuugi, El Hazard 2 oraz Pretty Sammy, które to serie będą dostępne już na początku 1999 roku!





© AIC/Pioneer LDC Inc.

A było ich trzech...

Trigun - taką nazwę nosi najnowsze dzieło studia Madhouse, wyanimowane na podstawie mangi dwóch wspaniałych twórców - Naito Yasuhiro oraz Yoshimatsu Takahiro. A jaki jest związek tych nazwisk z kosmicznym klimatem serii? Pierwszy twórca jest raczej mało znanym autorem opowiadań publikowanych w różnych dojinshi (fanzinach). Zdobył jedną z głównych nagród za krótką mangę dla Super Jump zatytułowaną "Call XXX". Trigun jest jego pierwszym seryjnym dziełem. Natomiast drugi dżentelmen znany jest nam przede wszystkim ze.....Slayersów! Tak, był on chara designerem i reżyserem animacji w "Slayers Great" oraz "Slayers Specials" (OAV), jak i w dwóch wspaniałych filmach Slayers Perfect i Return! W całej serii nie mogło więc zabraknąć tych charakterystycznych nosków czy bardzo dynamicznej kreski. Zwłaszcza w takim dziele, jakim jest Trigun. Opowieść o futurystycznym mieście Dzikiego Zachodu, zapomnianym przez samego diabła, dogłębnie przypiekanym przez dwa słońca, rządzącym się okrutnymi prawami. Pośród tych okrucieństw stoi samotny strzelec. Jego imię to Vash the Stampede. Jest określany jako Tajfun, zniszczył doszczętnie m.in. całe miasto "Lipiec"! Nagroda za jego głowę wynosi $$60 bilionów (podwójnych dolarów! hehe). Tam gdzie on się pojawia, pojawia się również zniszczenie i śmierć... Firma ubezpieczeniowa wysyła dwie agentki w celu powstrzymania Vasha. Nie mogli ich lepiej dobrać - Maryl "Żuraw" Streep oraz Millie "Oszałamiająca broń" Thompson trzymają się Vasha jak muchy kosza na śmieci! Pierwsza wykorzystując najbardziej idiotyczne wymówki potrafi powstrzymać Vasha nawet w najbardziej niebezpiecznych akcjach, natomiast druga daje nam całkowicie nowe zrozumienie pojęcia "odrzutowiec" ^_^. Mimo iż ta para wydaje się być kolejnymi ślicznotkami kopiącymi "cztery litery" złym bohaterom, bardzo miło ogląda się ich wyczyny na ekranie. Całość ma swój styl i nastrój - począwszy od metalowych podkładów w czołówce, aż po spokojne muzyczki przy robieniu prania przez Vasha (bueheheheh!). Wszystko to jest podane w bardzo zabawnej formie, polecamy!

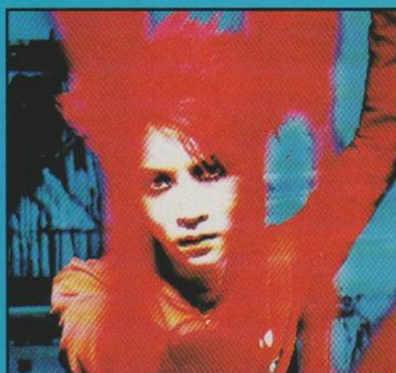






Śmierć może oznaczać nieśmiertelność

Solista rockowy oraz były członek grupy X-Japan - Matsumoto Hideto - zmarł 2. maja w Tokyo popełniając samobójstwo. Miał 33 lata. Znajomi znaleźli go wiszącego w swoim mieszkaniu w ową pechową sobotę i natychmiast przewieźli do szpitala. Niestety, jego stan był krytyczny - "Hide" (jak go nazywano) umarł po paru godzinach. Muzyk ten był gitarzystą japońskiej grupy X-Japan, zanim ta nie uległa rozpadowi rok temu. Jest to niewątpliwie ogromna strata, człowiek o takim talencie po prostu odszedł... i nic nie można było zrobić. Jednak jego muzyka (zaczął również karierę solową) przetrwa wieki i na zawsze zostanie w naszej pamięci. Za to wszyscy powinniśmy go kochać - on nas nigdy nie opuści...





Nowy kinowy Tenchi Muyo!

Po wielkim sukcesie Tenchi Muyo in Love! można się było spodziewać, że na tym się nie skończy. Nowy film kinowy (drugi) z serii Tenchi Muyo! nosi tytuł: Tenchi Muyo Manatsu no Eve (lub Eve of the Summer) i opowiada (oczywiście) o przygodach pewnego zwykłego (?!) school boya o imieniu Tenchi, który tym razem spotyka pewną 16-letnią dziewczynę o imieniu Mayuka, która to z kolei twierdzi, że jest jego córką! Nic w tym dziwnego powiecie? No to pomyślcie sobie, że owa dzierlatka przybywa z zupełnie innej rzeczywistości... Oczywiście rycerski Tenchi postanawia zaopiekować się tajemniczą osóbką, co jak nie trudno się domyśleć, wprowadza spory chaos w jego (i nie tylko) życiu. Scenariusz popełniła (podobnie jak w przypadku serii OAV) pani Naoko Hasegawa, natomiast całość wyreżyserował Kimura Toru, znany z takich projektów jak Miracle Girls, czy Akazukin Chacha. Chyba warto zobaczyć...?!





Japonia w TVP!



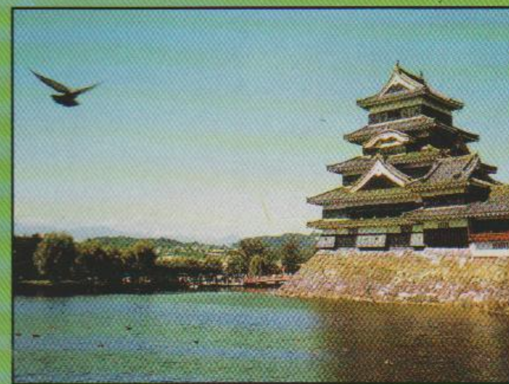
Jak dowiedzieliśmy się u samego źródła, TVP otrzymała w prezencie od rządu japońskiego serie programów dokumentalnych (patrz - KawaiiCD6). TVP S.A. otrzymała łącznie 468 pojedynczych programów (w tym 30 serii i 29 pojedynczych tytułów o łącznym czasie trwania 8539 minut) z licencją na 5-krotną emisję w ciągu 5 lat. Programy wybrane zostały z oferty NHK International, agendy japońskiej telewizji publicznej NHK. Gdy będziecie czytali ten tekst, kilka programów z poniższego spisu zostanie już wyemitowanych, w każdym razie nic straconego, gdyż w przyszłości będą one powtarzane i nie omieszkamy wtedy poinformować Was o tym. A oto pierwsza seria programowa:

Cykl "Tradycje japońskie"

1. Tea Ceremony	**- 08.10.98**
2. Bunraku	**- 15.10.98**
3. Aoi Festival	**- 22.10.98**
4. Gion Festival	**- 29.10.98**
5. Summer Festival in Northern Japan	**- 06.11.98**
6. Echizen Washi	**- 12.11.98**

Najprawdopodobniej filmy te nadawane będą o godz.10:30 rano i powtarzane wieczorem lub w godzinach popołudniowych. Niestety nikt w TVP nie był w stanie podać nam konkretnych godzin emisji. Z pewnością jednak będą one emitowane we wspólnym paśmie oddziałów regionalnych TVP.

Ponadto na listopad przewidywana jest emisja 4 odcinków cyklu **"Tradycyjne sporty japońskie"**. Miłego oglądania! Miejcie oczy szeroko otwarte!



Trzy boginie



Trzy znane seiyuu, użyczające swoich głosów w serii OAV - Oh My Goddess! - ponownie ruszyły do ataku. Inoue Kikuko - Belldandy, Touma Yumi - Urd i Hisakawa Aya - Skuld, dały serię koncertów, z których największy odbył się w stacji TBS (Tokyo Broadcasting System). Przesympatyczne seiyuu zapowiedziały, że już wkrótce powrócą z nowymi nagraniami - nie wiadomo, czy miały na myśli film kinowy OMG, który właśnie jest w produkcji, czy też mamy się spodziewać kolejnej serii OAV?! Poczekamy, zobaczymy...

Specjalne podziękowania dla ROBINka, za pomoc w zebraniu informacji.

Macrossowy SHOW!

Pierwszy raz w historii Macrossa na wspólnym koncercie spotkały się (a przynajmniej miały się spotkać) seiyuu z czterech pokoleń sagi. Lynn Minmay (Macross DYRL), Ishtar (Macross II: Lovers again), Sharon Apple (Macross PLUS) oraz Nekki Basara (Macross 7) zabrzmiały na wspólnym koncercie na żywo, który odbył się 17 sierpnia zeszłego roku w Shibuya Public Hall w Tokio. Głównym sponsorem koncertu był Victor Entertainment. Dla Lijima Mari (Minmay) był to pierwszy występ od czasu, gdy zerwała współpracę z Victor Ent. Chie-Kajiura, seiyuu użyczająca głosu Mylene Jenius z Macross 7, odmówiła przybycia na koncert z powodu choroby. Mimo to i tak był to największy koncert w roku, bilety na tę imprezę sprzedawano również przez Internet. 3/4 miejsc wykupiono już w pierwszym dniu sprzedaży... ech! Czy ktoś byłby w stanie urządzić taki koncert u nas...??? Nie było pytania...





Macross © Big West/Macross Project

W skrócie:

1. Już wyszła najnowsza seria TV "Cowboy Bebop", powstała po połączeniu sił zespołów pracujących m.in. nad tak sławnymi tytułami, jak Gundam, Macross Plus czy The Vision of Escaflowne! Serią zajmiemy się już niedługo, na razie powiemy tylko tyle, iż jest to niesamowicie zwariowana komedyjka z nieco głębszą fabułą, całością przypominająca nieco styl znany nam z Lupina III.

© 1998 SUNRISE







2. Światło dzienne ujrzała już składanka wszystkich wydanych do tej pory płyt CD z serii "Mahou Tsukai Tai" (przetłumaczonej również na język polski przez pewnych osobników, checheche). Składanka ma tytuł "Maho Tsukai Tai! Best Selection Album" i zawiera utwory początkowe, końcowe, podkłady dla wszystkich postaci oraz 3 utwory z płyty "Koi to Mahou to Atarashii Uta". Całość zrobiona na styl pamiętnika głównej bohaterki - Sae; wszędzie pełno jej kawaii rysuneczków i innych śliczności. Jest to najlepszy i prawdopodobnie ostatni CD poświęcony tej serii - polecamy!

3. Wow! Właśnie dowiedzieliśmy się, iż oprócz anime "Cowboy Bebop", wyszła już gra na PSX pod tym samym tytułem! Zmartwię jednak wszystkich śliniących się z zachwytu fanów - gra (niestety) jest bardzo słaba. Nie obsługuje analogowego kontrolera (mimo iż akcja umieszczona jest w świecie 3D!!!), trasy są z góry zaplanowane, nie mamy więc możliwości poruszania się w kierunkach innych niż zdefiniowane, a najgorsza z tego wszystkiego jest bardzo niska grywalność. Jedynym pocieszeniem jest fakt, iż głos pomagającej nam dziewczyny podkłada Megumi Hayashibara (Ranma 1/2, Evangelion).

4. AD Vision wypuścił już pierwszy film Slayersów - "Slayers Perfect"!!! Wszyscy na raz, dwa, trzy - do kieszeni po fundusze!



© Triangle Staff/Bandai V.



© 1998 Bandai Electronics







Slayers © Kazuo Yamazaki/Kadokawa

MONONOKE HIME

LEGENDA

W czasach, gdy wciąż szumiały starożytne puszcze, w dziewiczych uroczyskach żyły ogromne i mądre zwierzęta. Niespodzianie, złośliwy upiór wtargnął do wioski młodego Ashitaki. Z wnętrza bestii wychylały się długie wężowate macki. Wszystko, czego dotknął, przeżerała zgnilizna. Był to olbrzymi dzik, który za sprawą cierpień doznanych od ludzi stał się potwornym "tatari-gami".
W żyłach Ashitaki płynęła królewska krew. Nie zawahał się ani chwili i zgładził stwora, by ocalić wioskę. Biada, bo tym samym ściągnął na siebie klątwę śmierci. Stara wiedźma doradziła mu, żeby podjął wędrówkę na zachód, do rozległej i mrocznej puszczy, gdzie podobno mieszkało bóstwo dzikich zwierząt, "shishi-gami". Ashitaka trafił we wskazane miejsce, ale zamiast bóstwa spotkał młodą dziewczynę o imieniu San, wychowanicę stada wilków. San walczyła z ludźmi trzebiącymi lasy. Od lat polowała na życie ich władczyni, Eboshi. Ta próbowała szukać wsparcia u Ashitaki, ale chłopak, nie wiedzieć czemu, stanął po stronie San - "Mononoke hime"...

POSTACIE

Ashitaka
(seiyuu - Yoji Matsuda)
Młodzieniec z królewskiego rodu plemienia Emishi (dawna nazwa Ajnów), wypartego na daleką północ przez wojowniczy lud Yamato. Od czasu walki z demonicznym dzikiem ciąży nad nim przekleństwo śmierci.



San
(seiyuu - Yuriko Ishida)
Wychowanica Moro-no Kimi, zwana przez ludzi "Mononoke hime". Łagodna dla zwierząt, nienawidzi wieśniaków karczujących puszczę.



Eboshi
(seiyuu - Yuko Tanaka)
Władczyni grodu leżącego na skraju puszczy. Rozkazała poddanym przystąpić do wyrębu drzew, żeby zrobić miejsce pod wytop żelaza. Dobra dla innych kobiet, okrutna dla wrogów, do których - niestety - zalicza także zwierzęta.



Moro-no Kimi
(seiyuu - Akihito Miwa)
Trzystuletnia bogini-wilczyca o dwóch ogonach. Niegdyś ulitowała się nad porzuconym w górach niemowlęciem. Wychowała San jak własną córkę. Szczerze nienawidzi Eboshi.



Shishi-gami
Istota otaczana czcią przez wszystkie dziko żyjące zwierzęta. Podobno ginie i odradza się podczas nowiu, tylko jej głowa zawsze jest nieśmiertelna.



Otsukoto-nushi
(seiyuu - Hisaya Morishige)
Pięćsetletnie bóstwo, dawny dzik z wyspy Chinzen (stara nazwa Kyushu), który przepłynął morze, żeby się przyłączyć do walki z ludźmi.



Kodama
"Echo", ród drobnych duszków, wywodzących się z matki-drzewa.



babcia Hii
(seiyuu - Mitsuko Mori)
Stara wiedźma-szamanka z ukrytej wioski Ashitaki.



mnich Jiko
(seiyuu - Kaoru Kobayashi)
Kapłan zagadkowego stowarzyszenia Shisho-ren ("grupa mistrzów"). Prawdopodobnie związany tajnym paktem z Eboshi, od dawna poluje na nieśmiertelną głowę Shishi-gami.



Gonza
(seiyuu - Tsunehiko Kamijo)
Wojownik z oddziałów Eboshi.Gburowaty samo - chwała.



Koroku
(seiyuu - Masahiko Nishimura)
Hodowca bydła, cichy i spokojny, po trochu pantoflarz, terroryzowany przez żonę, Toki. Kiedyś, przewożąc żywność, wpadł do głębokiej rozpadliny i został uratowany przez Ashitakę.



HAYAO MIYAZAKI dla "Shonen Jumpa" (z okazji premiery "Mononoke hime")

O początkach:

- Tym razem nie pisałem scenariusza. Gdy zaczynałem pracę nad filmem, nawet nie znałem jego zakończenia. Niemal wszystko wymyślałem "od zera", w trakcie rysowania. Początkowo szło ciężko i zdarzały się dłuższe przestoje, bo zespół animatorów czekał na moje szkice.

O ekipie

- Chyba im przysporzyłem nie lada kłopotów. Nie wiedzieli nad czym naprawdę pracują. Mówiłem tylko "zrób to!", "zrób tamto!", aż chyba wszyscy uznali mnie za lenia (śmieje się). Ich wytrwałość była naprawdę bezcenna.

O koncepcji

- Pierwsze różnice zdań pojawiły się przy zakończeniu. Pytano mnie: "kto zginie?". "Ten i ten" - odpowiadałem. "Na pewno?". Po kolejnym takim pytaniu przeszła mi ochota do zbyt kategorycznych rozwiązań.

O przesłaniu

- To nie jest film "ekologiczny", chociaż w oczywisty sposób mówi o związkach człowieka z przyrodą. Stąd też po części wziął się pomysł, by przenieść akcję w legendarną przeszłość. Być może w XXI wieku większość z nas zapomni, jaki był właściwy sens słów "przyroda", czy raczej "natura". Mój film mówi o najbardziej pierwotnych sprawach. O życiu, o narodzinach, śmierci, o ludzkim szczęściu i pragnieniach, i o brutalnej żądzy. Okrutne prawdy przedstawiam w okrutny sposób. Nie lubię dwuznaczności.



O Disneyu

- Z takim zapleczem i przy takich możliwościach... A jednak mogą nam pozazdrościć. Nigdy nie szukałem porównań z Disneyem i nadal tego nie będę robił. Dystrybucją filmów zajmują się biznesmeni. Ja mimo wszystko uważam się za artystę. A to, że Disney pokaże mnie za granicą? W Japonii czeka na to o wiele więcej filmów. Choćby "Neon Genesis Evangelion"...



















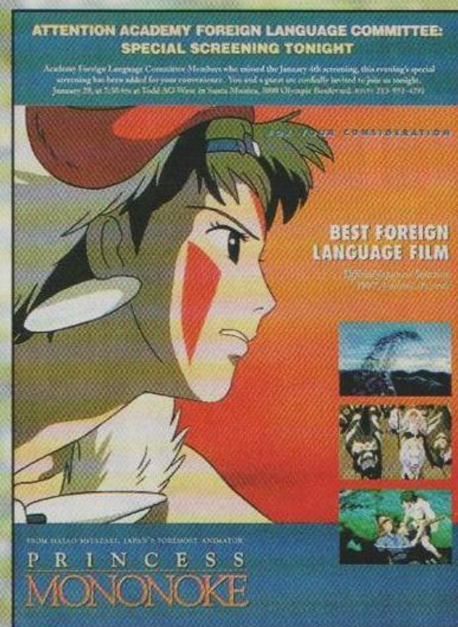


FILMOGRAFIA

1963 - Wan-wan chushingura [animacja]
- Okami-shonen Ken [TV, animacja]
1964 - Shonen-ninja kaze-no Fujimaru [koncepcja plastyczna]
1965 - Hustle Punch [koncepcja plastyczna]
1966 - Rainbow-sentai Robin [TV, koncepcja plastyczna]
- Maho-tsukai Sally [TV, koncepcja plastyczna]
1968 - Taiyo-no oji: Horus-no daiboken [pomysł scenariusza, koncepcja plastyczna]
1969 - Kot w butach (Nagagutsu-o haita neko) [koncepcja plastyczna]
- Sora-tobu yurei-sen [koncepcja plastyczna]
- Himitsu-no Akko-chan [koncepcja plastyczna]
1971 - Dzieci wśród piratów (Dobutsu Takarajima) [pomysł scenariusza, koncepcja plastyczna]
- Ali Baba to 40-hiki-no tozoku [koncepcja plastyczna]
- Lupin III [TV, koncepcja plastyczna]
1972 - Panda ko-panda [scenariusz, koncepcja plastyczna]
- Akado Suzunosuke [TV, projekty postaci, scenariusz, koncepcja plastyczna]
1973 - Panda ko-panda: Ame-furi sakasu-no maki [scenariusz, koncepcja plastyczna]
- Koya-no shonen Sam [TV, koncepcja plastyczna]
- Samurai-Giants [TV, koncepcja plastyczna]
1975 - Heidi (Alps-no shojo Heidi) [TV, scenariusz, koncepcja plastyczna]
1976 - Haha-o tazunete san-zen ri [TV, koncepcja plastyczna]
1977 - Araiguma Rascal [TV, koncepcja plastyczna]
1978 - Mirai shonen Conan [TV, animacja]
1979 - Lupin III: Cagliostro-no jo [scenariusz, reżyseria]
- Akage-no Ann [TV, koncepcja plastyczna]
1980 - Lupin III [TV, scenariusz, animacja]
1984 - Kaze-no tani-no Nausicaa [scenariusz, reżyseria]
- Meitanei Holmes [TV, reżyseria]
1985 - Tenku-no shiro Laputa [scenariusz, reżyseria]
1988 - Mój sąsiad Totoro (Tonari-no Totoro) [scenariusz, reżyseria]
1989 - Majo-no takkyubin [reżyseria]
1991 - Omohide boro-boro [produkcja]
1992 - Szkarłatny pilot (Kurenai-no buta) [scenariusz, reżyseria]
1994 - Heisei tanuki-gassen Pon-poko [pomysł scenariusza]
1995 - Mimi-o sumaseba [scenariusz, produkcja]
1997 - Momonoke hime [scenariusz, reżyseria]

tłumaczenie i opracowanie:
Agnieszka Plaur

Witold Nowakowski







MONONOKE HIME
Autor: Hayao Miyazaki
Produkcja: Ghibli
Wersja: japońska

Trójokie piękno nadciąga...

Już dzień... Za chwilę na ulicach Tokio zaroi się od zabieganych ludzi, którzy spiesząc do pracy nawet nie zastanowią się nad prawdziwym sensem swojego istnienia, czego tak właściwie szukają i dokąd zmierzają... Ciągła praca w stresie i pośpiechu kompletnie zasłania im ich własne marzenia, które z dnia na dzień stają się coraz bardziej odległe. To bezmyślne zaślepienie sprawiło, że niewielu z nich spostrzegło, co tak naprawdę miało miejsce przed paroma laty na tej pięknej planecie zwanej Ziemią.

Leżę teraz w miękkim, wygodnym łóżku i wydaje mi się, że wszystko co ostatnio się zdarzyło było jednym długim snem. Jednak to nie sen, tak było naprawdę...

Wszystko zaczęło się gdy jechałem sobie spokojnie do pracy na moim skuterku . Może trochę przesadziłem z tą prędkością, ale gdybym się spóźnił, szef Culture Shock -"Mama" chyba by mnie zabił. Nagle na drogę wyszła młoda dziewczyna ubrana w strój wędrowca i... nie pamiętam dokładnie jak, oboje znaleźliśmy się na ziemi. Cóż mogłem zrobić - to była moja wina. Zaprosiłem ją więc do baru, gdzie dowiedziałem się niesamowitych rzeczy: otóż mój ojciec, profesor Fujii, prowadzący badania naukowe w Himalajach, natrafił na ślady wymarłej przed setkami lat rasy - Sanjiyan Unkara (Trójokich). W poszukiwaniu zaginionego miasta dotarł aż do Tybetu, ale ze względu na leciwy już wiek nie mógł kontynuować dalszych poszukiwań. Jednak to co znalazł w zupełności mu wystarczyło. Przez ostatnie dni jego życia opiekowała się nim młoda dziewczyna o imieniu Pai, która była ostatnim żyjącym przedstawicielem długowiecznej rasy Sanjiyan, osobą znającą sekret długowieczności. Jej jedynym marzeniem było... stać się człowiekiem, poznać przyjaciół i mieć normalne życie. Mój ojciec niestety nie mógł jej pomóc, z dnia na dzień słabł, aż wreszcie któregoś dnia zmarł. Tuż przed śmiercią napisał list, który dał swojej towarzyszce. Był on zaadresowany do mnie. Miałem spełnić ostatnią wolę ojca - pomóc Pai stać się człowiekiem. Od tego momentu wiedziałem, że moje życie się zmieni, ale nie miałem pojęcia że aż tak! Siedziała bowiem przede mną osoba, która miała 300 lat, a wyglądała na 16. Na dodatek w niczym nie przypominała Sanjiyana. Uśmiechała się słodko i patrzyła tymi swoimi błyszczącymi oczami z nadzieją, za

3×3EYES

jej pomogę. Wtedy jeszcze nie wiedziałem jaką ogromną moc posiada. Do przemiany Pai w zwykłego śmiertelnika potrzebna była Statua Człowieczeństwa - Ningen no Zou. Jednak szczerze mówiąc, nie miałem zamiaru rezygnować z dobrze płatnej pracy w barze dla szukania jakiegoś kawałka drewna (tak naprawdę nie wierzyłem w to wszystko). Nagle z telewizji doszedł mnie podekscytowany głos reportera, który mówił, że nad miastem fruwa jakiś straszny potwór i sieje spustoszenie... (!?) Potwór w Tokio!?! Przecież to niemożliwe! Jednak bardziej mnie zadziwiło to, że Pai, widząc co się dzieje, krzyknęła - Takuhi! NIE!!! - yyyy - kto?! Znasz go!?! Zapytałem. - Tak! - odpowiedziała - to mój przyjaciel, musiał wylecieć z drewnianej laski, którą gdzieś zgubiłam podczas wypadku na ulicy... Nie minęła minuta, a już mknąłem na moim skuterku... hm... tym razem już nie sam. Z tyłu siedziała Pai i mówiła, że musimy jak najszybciej złapać jej przyjaciela - bestię podobną do drapieżnego ptaka, aby nie wyrządził za dużo szkód. Jednak to Takuhi zadziałał pierwszy. Nie wyglądał na przyjaciela Pai - rzucił się na nią z zamiarem rozszarpana! Niestety jego wielkie szpony zatrzymały się wcześniej na moim brzuchu, zaciskając się i miażdżąc żebra... Krzyknąłem tylko: uciekaj Pai!!! - już nic więcej nie mogłem powiedzieć, gdyż strugi krwi wylewały mi się przez usta i nos... Poczułem, że tracę siły i że wszystko dookoła staje się ciemne... Tak - zginąłem. To co zdarzyło się potem również było niesamowite. Pai widząc co się stało, pokazała swoją drugą osobowość. Pośrodku jej czoła powstała świetlista rysa, która rozchyliła się odsłaniając trzecie oko! Jednak to nie koniec. Z mojego martwego już ciała została wyssana dusza i wchłonięta przez Pai, a właściwie to już nie była Pai tylko... Sanjiyan! Na moim czole pojawił się dziwny znak "WU", który - jak potem się dowiedziałem - oznaczał iż moje ciało nie ma duszy, a więc będzie żyło tak długo, jak długo będzie żył Sanjiyan, który ją wchłonął. Krótko mówiąc - stałem się nieśmiertelny. Jeśli będę zraniony, to po pewnym czasie moje siły witalne się odrodzą. Odzyskanie duszy może nastąpić jedynie w wyniku działania Statuy Człowieczeństwa. Potem Takuhi został na powrót umieszczony w drewnianym kiju Pai, a ja odzyskałem przytomność...











To był początek wielkiej przygody, niesamowitych przeżyć oraz wielu krwawych walk stoczonych z rożnymi bestiami. Pamiętam dokładnie, jak pojechaliśmy z Pai do Hong Kongu w poszukiwaniu Statuy Człowieczeństwa i jak wpadłem pod autobus. He he - to było całkiem fajne. Wtedy to właśnie poznaliśmy Ling-Ling - panienkę pracująca w Yougekischan Company, która zajmowała się niewyjaśnionymi zjawiskami, duchami, egzorcyzmami i podobnymi zabobonami. Wiele nam pomogła, jestem jej za to bardzo wdzięczny. A moi szkolni kumple? Zaraz się chyba z nimi spotkam - po tym wszystkim jestem ciekaw co u nich słychać. Nie zapomnę jaką mieli minę jak dowiedzieli się, że jestem nieśmiertelny... Yakumo to ZOMBI!!! - krzyczeli. Nie zapomnę też Natsuko, mojej szkolnej przyjaciółki, wiele wycierpiała... Jednak tak naprawdę to zależy mi teraz tylko na jednym: muszę odszukać Pai. To jedyna osoba, z którą chciałbym spędzić resztę życia - jedyna osoba, którą kocham. Kiedy staliśmy razem patrząc jak migoczące światła wielkich wieżowców odbijają się wraz z gwiazdami w zatoce, powiedziała, że chciałaby mieć normalne życie, tak jak ja, chciałaby mieć przyjaciół i rodzinę... Czułem wtedy, że muszę jej pomóc, że ona mnie potrzebuje... To samo czuję i teraz...

Dobra, czas wstawać. Odwagi Yakumo - życie toczy się dalej!"

AUTOR:

Mógłbym to ciągnąć dalej, ale popsułbym Wam całą zabawę. Zamiast opisywać wszystkie przygody Pai i Yakumo - głównych bohaterów dzieła 3x3 Eyes - chciałem przedstawić autora tej wspaniałej opowieści. Jest nim Yuzo Takada. Urodził się 21 marca 1963 w Tokio (nie jest jeszcze zatem taki stary!). Studia na wydziale literatury japońskiej Uniwersytetu Meiji i wiele innych obowiązków nie przeszkodziły mu w tym, by jako dwudziestoletni chłopak zadebiutować po raz pierwszy mangą Shushoku Beginer na łamach magazynu Biweekly Young. Potem przyszła kolej na inne mangi: Hitamoto-Taikutsu Otoko Sportion Kids oraz Tour Conductor Nikumori (hentai manga). Yuzo jednak chciał stworzyć coś innego, coś niepowtarzalnego, co poruszy











każdego. I tak w 1987 roku, na łamach Young Magazine Kaizoku-ban ukazała się pierwsza część 3x3 Eyes. To był początek. Takada wreszcie rysował to, co dawało mu satysfakcję i do dzisiejszego dnia stworzył ponad 30 tomów tej wspaniałej mangi. Poza tym Yuzo wydaje jeszcze inny komiks: Mainichi ga Nichiyobi (Codziennie jest Niedziela), jednak nie jest on tak popularny jak "Trójoka". Niesamowita wyobraźnia Yuzo Takady przyczyniła się również do powstania takich dzieł jak Cat Girl Nuku Nuku (patrz 12, 14 nr Kawaii) czy Blue Seed. Nas jednak w tej chwili interesuje tylko 3x3 Eyes!

BOHATEROWIE i POTWORY:

Czym tak naprawdę jest 3x3 Eyes (albo Sazan Eyes - jak kto woli)? To piękna opowieść z elementami grozy, romansu i humoru. Zacznę od przedstawienia głównych bohaterów, postaci drugoplanowych i potworów występujących w mandze oraz w anime (tak w zasadzie to można mówić tylko o mandze gdyż anime, które obejmuje pierwsze pięć mang, nie wprowadza dodatkowych postaci).

Pai, Parvati IV

Pai jest główną bohaterką opowieści i większość akcji skupia się właśnie wokół niej. Jest praktycznie jedyną przedstawicielką długowiecznej rasy Sanjiyan Unkara i ma ponad 300 lat (!). Jej osobowość jest podzielona na dwie części. Wyglądająca na szesnastoletnią dziewczynkę Pai spaja się w jednym ciele z księżniczką Parvati IV - Sanjiyanem, mieszkającym kiedyś w swoim królestwie. Gdy chce ona przemówić, na czole Pai pojawia się trzecie oko. Te dwa istnienia różnią się od siebie: Pai jest delikatna, ufna i pragnąca tylko jednego: stać się człowiekiem i mieć normalne życie, Sanjiyan natomiast nie ma tak wielkich uczuć, posiada ogromną moc, jest mściwy, a podczas walki odznacza się wyjątkową brutalnością. Gdy trzecie oko się zamyka, Pai odzyskuje przytomność i nie pamięta co działo się z nią przed chwilą. Zdarzają się oczywiście przypadki, gdy z pełną świadomością potrafi rozmawiać z tkwiącym w niej drugim istnieniem. Yuzo Takada prawdopodobnie wykorzystał fragmenty Hinduskich Legend, w których to Parvati jest żoną Shiva - czarującej i szlachetnej istoty.



Yakumo Fujii

Nastolatek, który wygląda jakby spał, gdyż prawie cały czas ma zamknięte oczy (jedynie w ekstremalnych sytuacjach widać, jak je otwiera). Jest drugą wiodącą postacią dzieła 3x3 Eyes. Jego ojciec, profesor archeologii, wyjechał do Tybetu studiować i poznawać legendy o Sanjiyanach, ich świecie i kulturze. Tam jednak zastała go śmierć. Matka Yakumo z powodu szaleńczych zapałów ojca postanowiła opuścić dom jeszcze jak Yakumo był małym dzieckiem. Chłopca wychowywał...

Sanemichiji Kimie "Mama"

Szef Culture Shock. Właściwie była to jedyna osoba, którą Yakumo uważał za członka swojej rodziny.

Lee Ling-Ling

Specjalistka od zjawisk paranormalnych, pasjonująca się swoją pracą. Pomaga Yakumo i Pai odzyskać Statuę Człowieczeństwa i wyjaśnia im wiele tajemniczych rzeczy związanych z legendami o Sanjiyanach.

Long Meixing (Long Maishin)

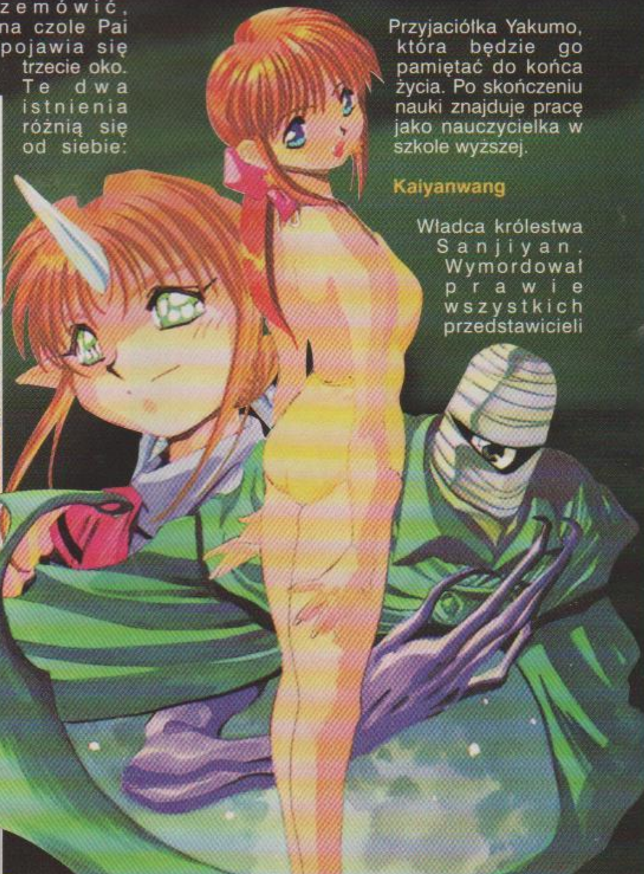
O rok młodsza od Yakumo panienka. Podobnie jak Ling-Ling ukończyła kurs walki (umie nieźle przywalić;). Uczy się na Uniwersytecie w Londynie. Spotyka Yakumo i Pai podczas poszukiwania swojego starszego brata Steve'a Long'a.

Natsuko

Przyjaciółka Yakumo, która będzie go pamiętać do końca życia. Po skończeniu nauki znajduje pracę jako nauczycielka w szkole wyższej.

Kaiyanwang

Władca królestwa Sanjiyan. Wymordował prawie wszystkich przedstawicieli





tego gatunku aby pozbyć się Shiva - ostatniego władcy Sanjiyan. Według hinduskiej mitologii trzecie oko, które miał Shiva, powstało za sprawą błędu, popełnionego kiedyś przez Parvati. Legenda mówi, że gdy trzecie oko Siva zostanie otwarte rozbłyska ognistym blaskiem słonecznych promieni.

Benares

Posiadający niesamowitą siłę i moc "WU" Shivy. Dodatkowo posiada ogromną wiedzę magiczną, z której pokonaniem Yakumo i Pai mają wiele kłopotów.

Choukai

Demon, który jest wiernym sługą Benaresa. Pomaga mu między innymi w odnalezieniu gór Konron w północnym Tybecie.



Jake Macdonald

Amerykański łowca przygód, który również szuka Konron w nadziei wyjaśnienia zagadki nieśmiertelności. Ma spore doświadczenie w tym co robi i dzięki temu Pai i Yakumo mają łatwiejsze zadanie.

Hong-Nyang

Mała dziewczynka o czerwonych włosach, która o mało co nie zostaje przejechana przez auto Jake'a. Ma ona możliwość zmienienia się w dwumetrowego, cztero-rękiego potwora Ran-Pao-Pao i może zostać wezwana nawet z innego wymiaru, by stoczyć krwawą walkę z wrogiem.

Tinzin

Stary mnich tybetańskiego klasztoru. Pomaga Pai w odzyskaniu pamięci i staje się jej podporą podczas walki. Zna wiele magicznych sztuczek, dzięki czemu jest dość skuteczny w walce.

Naparva

Inny mnich - znacznie młodszy i mniej doświadczony niż Tinzin - pomaga Yakumo i Pai w dotarciu do Konron. Ciągle kłóci się z Jakiem, co niekiedy stwarza całkiem zabawne sytuacje. Jest wyznawcą Buddyzmu Tybetańskiego.

Takuhi

Skrzydlaty przyjaciel Pai. Z reguły zamieszkuje jej drewnianą laskę (ma wtedy rozmiar małego ptaka). Wypuszczony na wolność może zmienić się w ogromną skrzydlatą bestię.

Fei Oh

Kolejny stwór Pai. Przypomina dużą, latającą kijankę, która ma oko w pysku. Silny pancerz i możliwość zmieniania swoich wymiarów czynią z tego potwora bardzo przydatną istotę, szczególnie podczas walki z przeciwnikiem.



Można jeszcze wspomnieć np. o szkolnych kumplach Yakumo, którzy pomimo zaistniałej sytuacji pozostali jego prawdziwymi przyjaciółmi. W mandze pojawia się jeszcze wiele znaczących postaci i stworów, zarówno tych stojących po stronie dobra, jaki i tych złych, jednak pominę tu ich opisywanie, gdyż zajęłoby to sporo miejsca... a jeśli zechcecie, być może jeszcze do tego powrócimy. Przejdę teraz do kolejnej części...

TŁO

W znajdującym się w innym wymiarze - Królestwie Sanjiyan, ponad trzysta lat temu doszło do krwawej masakry. Demoniczny władca, Kaiyanwang, wymordował prawie wszystkich przedstawicieli rasy Trójokich. Przy życiu pozostał on sam oraz mała księżniczka Parvati IV. Jednak okrutny Lord miał większe ambicje: chciał zawładnąć nie tylko Królestwem Sanjiyan, ale także wymiarem, w którym żyją ludzie. Chciał być władcą całej planety! Do tego celu był mu potrzebny trzeci Sanjiyan oraz księżniczka. Na szczęście Parvati IV gdzieś zniknęła. Kaiyanwang rozkazał swojemu "WU", Benaresowi, odnaleźć zaginioną. Ten, będąc podobnie jak Yakumo nieśmiertelny, realizował swą misję z wyjątkową brutalnością. To co się dzieje w 3x3 Eyes jest po prostu niesamowite. Akcja utworu momentami jest tak dynamiczna, że nie sposób się od niej oderwać. Autor nie przedstawia od razu wszystkiego, nie zdradza kolejnych poczynań bohaterów. Stwarza specyficzny nastrój emocji, który zostaje następnie rozładowany przez niespodziewany obrót wydarzeń, by potem na powrót stopniowo narastać.



ANIME i MANGA

O wielkiej popularności mangi i anime 3x3 Eyes świadczy fakt, że jak tylko pojawiają się kolejne części, to natychmiast schodzą z półek sklepów w przeciągu paru dni. Do dziś powstało ponad 30 tomów mangi (niestety osobiście tego nie mogłem sprawdzić; liczba ta nie jest pewna - jedne źródła podają tak, inne inaczej). Te czarno-białe zeszyciki mają format zbliżony do A5 i każdy ma ok. 250 stron! Jest więc co czytać. Oczywiście wersje japońskojęzyczne zostają szybko tłumaczone na angielski i wydawane na Zachodzie. Wydawcą są Studio Proteus oraz Dark Horse. Dla tych, którzy jednak zdecydują się na zakup oryginalnej mangi - tak jest taniej - polecam wypadzik na Sieć. Tam można ściągnąć sobie skrypty angielskojęzyczne do większości komiksów wydanych przez Yuzo Takadę. Jak przystało na każde wspaniałe dzieło i Sazan Eyes doczekał się swojej wersji animowanej. Firmy: Kodansha, Bandai Video i King Record odwaliły kawał dobrej roboty. Istnieją dwie serie OAV. Pierwsza składa się z czterech odcinków, każdy po 30 minut:

- Tenshou no Shou (rozdział o Odrodzeniu)
- Yakumo no Shou (rozdział o Yakumo)
- Saishou no Shou (rozdział o Poświęceniu)
- Meisou no Shou (rozdział o Wędrowcu)

Druga seria nosi tytuł: Seima Densetsu (Legenda Boskiego Demona) i składa się z trzech części (każda po ok. 45 minut). Obecnie pierwsze cztery części są wydawane na dwóch kasetach więc można spotkać całą 3x3 Eyes na pięciu kasetach VHS (zależy od wydawcy). Jeśliby to porównać do mangi, to można powiedzieć, że te pięć kaset odpowiada treściowo pięciu pierwszym tomom mangi. Ostatni OAV kończy się w tym samym miejscu, gdzie kończy się piąty tom mangi. I szkoda. Jak obejrzycie film, to na pewno odczujecie, że przydałoby się pociągnąć to dalej, że przecież tak to nie może się skończyć... i się nie kończy, jednak dalsze przygody Yakumo, Pai i ich przyjaciół są zawarte w mangach.







Wypadałoby w tym miejscu wspomnieć trochę też o aktorach podkładających głos do anime. Zajmę się tu wersją japońską filmu, gdyż jest moim zdaniem troszkę lepsza od angielskojęzycznej (głosik Pai w oryginale jest taki słodziutki! ^_^).

- Megumi Hayashibara: Pai, Sanjiyan (3x3 Eyes), Mamiji Fujimaya (Blue Seed), żeński głosik Ranmy (Ranma 1/2), Ai Amano (Video Girl Ai)
- Kouji Tsujitani: Yakumo Fujii (3x3 Eyes), Taylor (Space Captain Taylor), Takashi Niimai (Video Girl Ai)
- Ai Orikasa: Ling-Ling (3x3 Eyes), Ryoko (Tenchi Muyo)
- Yuko Mizutani: Natsuko (3x3 Eyes), Mihoshi (Tenchi Muyo), Marie (Nadia)
- Akio Ohtsuka: Benares (3x3 Eyes), Anavel Gato (Gundam 0083), Captain Nemo (Nadia)
- Yukimasa Kishino: Mama
- Osamu Saka: Profesor Fujii
- Mayumi Tanaka: Long Meixing

Należałoby jeszcze tu wspomnieć parę słów o muzyce, która jest równie niesamowita jak cała reszta. Kompozytorem większości kawałków jest znany już pewnie Wam KAORU WADA. Gdy po raz pierwszy usłyszałem tę muzykę w anime, natychmiast dostałem "gęsiej skórki"; nie sposób jest opisać wrażenia jakie wywołują dźwięki skomponowane przez Kaoru Wadę. Utwory są grane przez wielką orkiestrę symfoniczną, a dzięki oryginalnym instrumentom, tworzą niepowtarzalny klimat grozy i doskonale pasują do całego dzieła.










W smutnych momentach filmu (a takie oczywiście tutaj są) muzyka przybiera taki nastrój, że naprawdę widzowi cisną się łzy do oczu. Jeśli nie słyszeliście muzyki z 3x3 Eyes, to może wpadły Wam w ucho kawałki z Kishin Heidan, Ninja Scroll lub Battle Angel Alita? To też Kaoru. Firma King Record wydała już sporo krążków z muzyką z 3x3 Eyes, ale tu ciekawostka: nie wszystkie utwory pochodzą z samego filmu. Sam mam parę płytek, na których nie znajduje się ani jeden kawałek z Sazan Eyes. Muzyka tam znajdująca się jest skomponowana przez Kaoru Wadę i odgrywana przez różne orkiestry symfoniczne. Dodatkowo na płytkach jest wiele utworów wokalnych (najlepsze są te, gdzie śpiewa sama Megumi Hayashibara - Pai) oraz coś w rodzaju słuchowiska dźwiękowego: scenki prawdopodobnie z dalszych mang, które nigdy nie znalazły się w anime. Oczywiście istnieją też dyski, które śmiało można nazwać soundtrackami. Są tam przeważnie przewodnie tematy z filmu oraz przeróżne BGMy.

BAWCIE SIĘ DOBRZE!

Od chwili ukazania się pierwszych mang 3x3 Eyes fanów tej serii zaczęło przybywać. To głównie oni wywarli ogromny nacisk na autora i wydawców, by kontynuować tą wspaniałą serię. Pisali fanfiki, rysowali, zakładali fankluby, organizowali spotkania. Jeśli chodzi o funfiction i nowelki, to można wśród nich znaleźć kilka naprawdę dobrych opowiadań. Polecam w szczególności:
- Dark Soul War (Jan Dimon Bendtsen)
- Endless Eyes (Geoff Wassel)

Oczywiście opowiadanka to nie wszystko. Na rynku japońskim oraz europejskim pojawiły się już gry komputerowe typu RPG oraz masa przeróżnych gadżetów: koszulki, plakaty, płytowe kolekcje muzyczne, garage kity i wiele jeszcze innych rzeczy świadczących o tym, że ta seria nie umiera, a wręcz przeciwnie - staje się coraz bardziej popularna i ląduje na półkach wielu ludzi z całego świata. Wypadałoby jeszcze wspomnieć o tym, że jakiś czas temu w Japonii pojawiła się parodia 3x3 Eyes pod tytułem 2x4 Eyes. Jest to filmik zrobiony przez fanów - w większości składa się z oryginalnych klatek animacji, lecz została zmieniona ścieżka dialogowa i dodane sceny erotyczne.

Mam nadzieję, że to co wyżej napisałem w jakiś sposób Was zachęci do sięgnięcia po 3x3 Eyes i oderwania się od świata, z którego mamy czasem zamiar nawiać. To doskonałe dzieło dla wszystkich. Choć niestety anime ma ograniczenia wiekowe (od 18 lat, ze względu na sceny momentami dość brutalne), to i tak warto to zobaczyć lub... przeczytać mangę.

Juicero

URUSEI YATSURA

LUMOMANIA część 3



Dzisiaj trzecia i ostatnia zarazem część "LUMomanii", która w przeważającej mierze poświęcona będzie kinowym produkcjom spod znaku "Urusei Yatsura", a zwłaszcza drugiej z nich - "Beautiful Dreamer".

"Urusei Yatsura" to istny fenomen lat osiemdziesiątych: od skromnie narysowanej historyjki Rumiko Takahashi, aż po ponad dwustuodcinkową serię telewizyjną i sześć filmów kinowych. Po dziś dzień można spotkać ludzi, którzy niczym Rejtan są w stanie zaświadczyć, że jest to najlepszy cykl filmów animowanych, jaki kiedykolwiek powstał w historii tej branży. Trudno nie przyznać im racji, chociaż osobiście nie wygłaszałbym tak daleko idących deklaracji. Fakt faktem, że nawet najmniejsza zmiana w serii telewizyjnej odciskała później swoje piętno w każdym kolejnym filmie kinowym. Żaden z nich nie jest podobny do swojego poprzednika i dramatycznie różni się stylem. I bardzo dobrze, chociaż zawsze znajdą się malkontenci, którzy spodziewają się tradycyjnego dania, a w zamian tego kucharz próbuje im wcisnąć bardziej wytworną potrawę. To tak jakby kupić magazyn erotyczny (klient kupuje w ciemno, będąc pewien zawartości pisma), by w zamian za to dostać "praktyczny" przewodnik po chorobach wenerycznych. Tak więc są plusy i minusy.



ginalny plakat kinowy "Beautiful Dreamer".





BŁYSZCZĄCE GWIAZDY

Spójrzmy teraz pokrótce na filmy kinowe opatrzone logiem UY.

Rok 1982 przyniósł ze sobą pierwszą dużą produkcję z Ataru i Lum w roli głównej. Był to film o dosyć banalnym tytule - "Only You" ("Tylko Ty"), który jednak odniósł ogromny sukces. Można powiedzieć, że był to swoistego rodzaju hołd złożony klasycznym filmom science-fiction klasy C (a nawet D). Historyjka była bardzo romantyczna, pełna ciepła i zabawna, a wyreżyserował ją Mamoru Oshii. Większa część krytyków uważa ten film za najbardziej udany spośród całego cyklu, chociaż niektórzy zarzucili mu niespójność stylistyczną z serią telewizyjną. Jak jednak powszechnie wiadomo, ten kto nie umie robić absolutnie nic, zostaje krytykiem filmowym (lub w najlepszym wypadku nauczycielem). Jeżeli chcecie przeczytać sobie parę zdań dodatkowo o "Only You", zapraszam do czwartego numeru "Kawaii".





Drugim (i ostatnim zrealizowanym przez Mamoru Oshii) filmem kinowym w 1984 roku jest właśnie "Beautiful Dreamer", ale o nim przeczytacie poniżej. Tymczasem "trójka" powstała bardzo szybko, bo już w 1985 roku. Film "Remember my Love" wzniósł serię UY na szczyt sukcesu. Była to opowieść o losach dwóch rozdzielonych dusz, aż do czasu, kiedy to los zmusił je do ponownego połączenia przeciwko tajemniczym siłom.

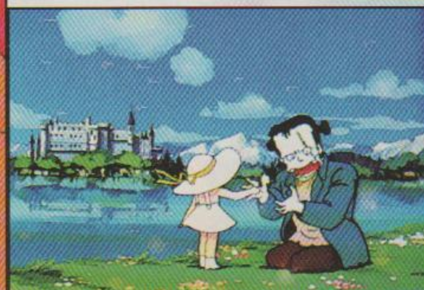
Rok 1986 był już piątym - i zarazem ostatnim - sezonem triumfów "Urusei Yatsura". Seria nieuchronnie zbliżała się ku końcowi, co zostało przypieczętowane kinowym "Lum the Forever". Niestety, film ten nie odniósł spodziewanego sukcesu. Najprawdopodobniej było to związane ze zbytnim udziwnieniem pewnych elementów, przez co większość japońskich widzów czuła niedosyt przy wyjściu z kina, a reszta się tam już nie wybrała (plotki i nieprzychylne opinie prasy rozchodzą się szybko).



Krótko po tym, jak Rumiko Takahashi zakończyła finalny rozdział historii w mandze, w roku 1988 powstał "Urusei Yatsura kanketsu-hen". Jak łatwo się domyślić, fabuła filmu oparta była na bazie tegoż rozdziału



Ten gościu w czerwonym cylindrze to właśnie Mujaki.





komiksu. Film podsumował jedynie przygody mieszkańców miasteczka Tomobiki i obcych, którzy zaczęli być już dla nich wyjątkowo dokuczliwi.

No i w roku 1991 nadszedł nieuchronny koniec (tym razem już naprawdę). Z okazji obchodów dziesięciolecia serii, stacja telewizyjna wyłożyła pieniądze na szósty film kinowy "Itsudatte My Darling". Była to już niestety niskobudżetowa produkcja i chyba nie tak sobie wyobrażali jubileusz fani.

SEN NOCY LETNIEJ

Przejdźmy zatem do zasadniczego nurtu naszych rozważań, czyli do "Beautiful Dreamer". Pomysł na film kinowy zrodził się w głowie Mamoru Oshii po jednym z odcinków serii telewizyjnej. W epizodzie 21 (opowieść 42), nazwanym "Wake up to a Nightmare" można było po raz pierwszy ujrzeć głównych bohaterów kinowego obrazu - Baku i Mujaki. Oczywiście, wszystko zostało stworzone zupełnie od nowa, zgodnie z wymogami produkcji kinowej. Ale, ale... zacznijmy od początku.



Tym razem jednak podarujmy sobie streszczanie fabuły. Skupię się raczej na wyjaśnieniu pewnych wątków i aluzji w filmie, które mają swoje źródło w japońskich legendach i tradycji. Film "Beautiful Dreamer" poruszał już wielokrotnie wykorzystywane wątki na temat granic czasu i przestrzeni. Mamoru Oshii celowo wymieszał sen z rzeczywistością, zmuszając głównych bohaterów (jak również widzów) do znalezienia rozwiązań spotykanych w filmie zagadek. Film jest dziwaczną podróżą po ukrytych lękach Ataru, Lum i Onsen Marka, będącą niejako katalizatorem wszystkich zaistniałych wydarzeń.

Film zaczyna się od... końca. Kamera pokazuje obraz zniszczenia, a w samym centrum ruin będących kiedyś miasteczkiem Tomobiki stoi czołg Mendoo. Lum woła Ataru, który z głupią miną stoi po kostki w wodzie i wygląda jak zamrożony pajacyk. Z tyłu widać zniszczoną wieżę Szkoły Średniej Tomobiki (dokładnie tak jak w "Only You"). A wszystko to przez coroczny Festiwal Szkolny, który poważnie odcisnął się na psychice uczestników, a zwłaszcza Onsen Marka. Ów nieszczęsny nauczyciel doznaje ciągle nieznośnego uczucia deja vu. Z każdym (dokładnie tym samym) dniem podupada na zdrowiu, co staje się przyczynkiem do tego, co miało miejsce potem.







ŻÓŁW I JAPOŃSKIE LEGENDY

Paradoksalnie, jakby na przekór oczekiwaniom fanów, głównymi postaciami w filmie są żółw, Mujaki i Onsen Mark. Owszem, może i Ataru odkrył przed nami swoje bardziej ludzkie oblicze w końcówce filmu, ale mało czytelne zakończenie z malutką Lum spowodowało, że (najprawdopodobniej) właściwy sens uległ zatarciu.

Skąd żółw? Otóż żółw jest w Japonii symbolem długowieczności. Pojawił się już w "świętych księgach" i od VIII wieku nie znika z japońskiej literatury i miejscowego folkloru. Po dziś dzień w środowiskach rybackich uważany jest za święte zwierzę. Jedną z klasycznych legend dotyczących tego stworzenia jest opowieść o żółwiu z wyspy Awaji, który co roku składał na niej 144 jajka. Żółwia traktuje się do dzisiaj jako wysłannika bóstwa zwanego Matsunoo. Jeżeli zdarzy się sytuacja, że wpadnie w rybackie sieci, to w większości wypadków bywa napojony sake i wypuszczony na wolność.







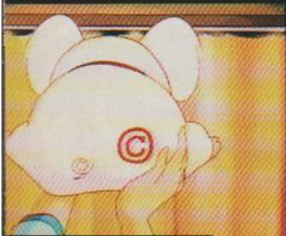
Jednak najważniejszym podaniem z naszego punktu widzenia jest jedna z najstarszych legend, która powstała gdzieś około VIII wieku, nazywana różnie: legendą Shimako, Urashima lub też Urashima Taro. To właśnie ona stała się mechanizmem pociągowym filmu "Beautiful Dreamer". Otóż pewnego pięknego dnia Urashima Taro, miejscowy rybak, spacerował sobie samotnie po



plaży, kiedy nagle natknął się na żółwia morskiego cierpiącego katusze ze strony okrutnych dzieci. Urashima Taro uratował więc żółwia, który w podzięce za to zaprosił go do podwodnego zamku Ryujugo czy też po naszemu - Pałacu Smoka. Tam żył obficie i dostatnio razem z Księżniczką Morza przez okres trzech miesięcy (w niektórych wersjach jego nieziemska konkubina ma na imię KAME, czyli po japońsku "żółw"). Kiedy już zdecydował się opuścić to miejsce, Księżna podarowała mu na pożegnanie prezent: malutkie pudełeczko. Ostrzegła go jednak, żeby nigdy nie ważył się go otwierać. Kiedy już powrócił do swojej rodzinnej krainy, z przerażeniem odkrył, że w jego rodzinnej wiosce upłynęło już trzysta lat. Jego dom zmienił się nie do poznania, a wszyscy jego przyjaciele zestarzeli się i umarli. Na sam koniec, Urashima Taro otwarł pudełeczko, które podarowała mu Księżniczka Mórz i momentalnie zestarzał się o te 300 lat. Ta legenda wykorzystywana była już wielokrotnie, a uważni pewnie pamiętają ją z kultowego "GunBustera" (reż. Hideaki Anno; wytwórnia Gainax), gdzie w odcinku drugim w "Lekcjach" Noriko wyjaśnia nam zjawisko Wielkiego Łuku i Efektu Urashimy. Tak czy inaczej, legenda ta cytowana i powtarzana była już wielokrotnie w rozmaitych zbiorach i po dziś dzień żyje w licznych opracowaniach i wersjach.







Znając legendę o Urashima Taro, łatwiej jest zrozumieć pewne symboliczne sceny w filmie, na przykład: dlaczego miasteczko Tomobiki usytuowane jest na plecach gigantycznego żółwia, dlaczego królestwo snu Mujaki znajduje się pod wodą, dlaczego film jest jedną wielką i nieustającą debatą na temat natury snu.

MUJAKI

Kim jest zatem Mujaki? Jego imię jest kalamburem słownym. Dosłownie oznacza "szczerość, otwartość" albo "niewinność". Jakkolwiek, pisząc to w odpowiednim kanji, słówko to nabiera zupełnie odmiennego znaczenia: "Demon, Który Miesza w Snach". Podczas drugiego spotkania, Sakura wypowiada takie oto słowa: "Jak można zrozumieć z twojego imienia, jesteś demonem, który zadowala się manipulacją snem ludzi i zasadzaniem w nich diabelskiego nasienia". Mujaki zgubił swoją niewinność, kiedy pokazał swoje pierwsze oblicze.



Jeżeli oglądaliście film, pewnie zastanawialiście się, jaką rolę pełni malutka świnka, która nieustannie zabawia Ten. Baku (bo tak nazywa się owa świnka) bazuje na mitach, w którym jest potworem pożerającym koszmary senne. Stąd w końcówce filmu Baku pożera sztuczny grunt podczas snu naszych bohaterów. Film jest pełen tego typu symbolicznych scen (taka japońska wersja filmów Petera Greenewaya). Jest to jednak, jak powszechnie wiadomo, przypadłość Mamoru Oshii.

Czy film jest równie zabawny, jak seria telewizyjna? Z całą pewnością można dać odpowiedź twierdzącą, z tym że brakuje (i całe szczęście, ale to tylko moja opinia) w nim humoru slapstickowego. Występuje bardziej w czysto aluzyjnej formie lub też pod postacią scen zrozumiałych tylko dla rasowego Japończyka. Jest w filmie taki fragment (gdzieś około 15 minuty), w którym widzimy dyskutujących w samochodzie Ataru i Mendo. Jest pełnia nocy i samochód przesuwa się majestatycznie i cicho pośród ogromnych szklanych wieżowców. W pewnym momencie bohaterowie zatrzymują się na czerwonym świetle, a spośród ciemności zaczyna się sączyć coraz wyraźniej muzyka. Chwilę później na jezdnię wyskakuje ekipa dziwnych muzykantów bez twarzy. Dla gaijina scena jest po prostu dziwna. Mija pół minuty i koniec... bohaterowie odjeżdżają. A gdzie tu dowcip? Ta dziwna orkiestra o północy to po prostu "tindon-ya". Jest to uliczna kapela, przeważnie zatrudniana przez koła businessu do promocji określonych produktów. Cały dowcip w filmie polega na tym, że ten uliczny band nigdy nie mógłby występować w nocy i oczywiście przy tak nikłej publice.



SEN BEZ KOŃCA...

"Beautiful Dreamer" to bardzo dziwny film. Oglądałem go już kilka razy, a i tak czuję się jak jego bohaterowie: zagubiony i niepewny swoich racji. Nie wiem czy reżyserowi do końca chodziło o ten efekt. Sam Mamoru Oshii nie był przekonany co do czytelności pewnych scen. Jeśli chodzi o mnie, to główne przesłanie pozostaje poza moim zasięgiem. Może to i dobrze. Dzięki temu film jest niesamowitym przeżyciem, kiedy próbuję się "strawić" głęboką nocą. Niech sen trwa bez końca...

Mr.Gato











WYŚNIONY ŚWIAT MAMORU OSHII, czyli "Beautiful Dreamer" oczami twórcy



Autoportret Mamoru Oshii.

Cóż, zanim powstał "Beautiful Dreamer", miałem na swoim koncie już kilka historii z cyklu "Urusei Yatsura" wykonanych dla telewizji. Przyznam się bez bicia, że jedna z nich była szczególnie okropna. Chodzi o epizod o mamie Ataru. Miarka się przebrała... Znalazłem się na dywaniku u prezesa Fukawy. "Już wystarczy, człowieku. Przestań!" - zrzędził, ja zaś powtarzałem w kółko: "Przepraszam, przepraszam..." Rzecz w tym, że scenariusz podobał się pracownikom i przyznaję w duchu, że mnie również. Wtedy też po raz pierwszy wymarzyłem sobie, żeby zrobić rzecz w stylu "Śpiącej królewny". Chciałem stworzyć historię z bohaterem, który zapada w długi, okropny i bardzo skomplikowany sen, z którego w końcu musi się obudzić.

Tu od razu pojawił się następny problem. W takim filmie główna bohaterka, Lum, nie miałaby nic do roboty. Rozmowy ze znajomym scenarzystą nie przyniosły żadnych zadowalających mnie rezultatów. Jakby tego było mało, wytwórnia skróciła termin. Zawitałem więc ponownie u prezesa, a on całą odpowiedzialność zrzucił na moje barki. Pozostał więc wyścig z czasem. Ale czego mogłem się spodziewać w takiej sytuacji?

W tym momencie miałem już historię bez scenariusza, do której od razu rysowałem szkic. Dla własnej wygody przeprowadziłem się do małego mieszkania, pod którym znajdowała się knajpa. Mój dzień pracy? Nad szkicem siedziałem przez całe lato. Szczerze powiedziawszy, był to pierwszy i ostatni raz, kiedy zmuszony byłem do tak intensywnego wysiłku. Ale wracając... pracowałem codziennie od dziewiątej do dwudziestej. W tym czasie miałem tylko jedną przerwę. Był to Kubo z oryginalnymi rysunkami dla telewizji. Rzuciłem na nie okiem i powróciłem do swoich obowiązków. Pierwszym recenzentem moich szkiców był Hayakawa, w tym czasie zaabsorbowany pracą nad serią "Spoon Obasan" ("Pani Łyżeczka"; TVP).

Ponieważ miałem jeszcze dodatkowo na głowie serię "Dallos", musiałem poprzestawiać plan dnia. Całe popołudnie spędzałem nad "Urusei Yatsura", po czym do wieczora robiłem "Dallos". Jedynie noc zostawała mi na wykonanie szkiców do "Beautiful Dreamer". Takim to sposobem praca musiała potrwać przynajmniej miesiąc dłużej. Na moje szczęście pomagał mi Yamazaki, czym bardzo mnie odciążył. Jedyne, o co naprawdę musiałem dbać, to tempo.

Ilustracja muzyczna to zupełnie osobny rozdział. Na naszą prośbę zajął się nią Hoshikatsu. Pewnego razu usiedliśmy we trójkę: ja, Shiba i Hoshikatsu. Po przejrzeniu naprędce skleconego filmu, zaczęliśmy rozmawiać o ogólnej koncepcji. Sugestie padały różne - może zostawić to, a może tamto... W dzisiejszych czasach jest już normą, że współpracuje się z kompozytorem podczas realizacji filmu, ale wtedy było to absolutne novum. Zresztą sam uwielbiałem wizyty w studiu muzycznym po pracy, wychodząc z założenia, że muzyka jest integralną częścią filmu.



Czy popełniłem jakieś błędy? Na pewno, zawsze się coś znajdzie. Jednak kiedy ukończyliśmy postsynchrony, podświadomie czułem, że jest to coś, co przyniesie nam wszystkim sukces. W studiu panowała świetna atmosfera, gdyż pierwszy raz robiliśmy film zgodny z naszymi marzeniami.

Z drugiej strony, chyba nikt nie zdaje sobie sprawy, ile zdrowia mnie to kosztowało. Przecież nie mogłem mieć pewności, że przyciągnę widzów. Dodatkowo zdawałem sobie sprawę - co było dla mnie kolejnym wielkim psychicznym obciążeniem - że jeżeli film nie spełni komercyjnych oczekiwań szefostwa, zostanie mi już na zawsze wyrobnicza praca dla stacji telewizyjnych. Mogłem też zapomnieć o samodzielnym wykonywaniu jakichkolwiek projektów. Wiedziałem, że gram va banque - był to więc rodzaj hazardu, jakbym postawił wszystkie pieniądze na loterii. Ale na szczęście, czy też moje nieszczęście, do kina waliły tłumy.

Poza sukcesem komercyjnym, obchodziła mnie również - a może przede wszystkim - opinia fanów. Ci jednak okazali się dla mnie wyjątkowo łaskawi. "Dobra robota" - mówili. Nie od razu zrozumiałem, na czym polegał ten fenomen. Pewnego dnia, chyba po dwóch, trzech latach, zapytałem kolegi: "Pamiętasz "Beautiful Dreamer"? Słuchaj, co w tym było takiego ciekawego?". A on na to: "Świat, który przedstawiłeś, jest jak piękny sen. Każdy chciałby się znaleźć na miejscu bohaterów!" Dopiero wtedy do mnie dotarło, że jako nastolatek śniłem o tym samym. Mieszkałem w mieście, w którym wszyscy nagle zniknęli, a ja - niczym bohaterowie filmu - mogłem pozwolić sobie na wszystko... w mieście, w którym nikogo nie ma.

"Beautiful Dreamer" odniósł sukces. Dlaczego? Myślę, że większość ludzi nie radzących sobie z życiem ucieka w świat marzeń. Właśnie marzenia stały się podstawą mojej pracy. Chciałem zrobić film, który u wszystkich wywoływałby odruch współczucia, empatii. Zresztą różne jest podejście do tego filmu. Oglądają go ludzie całkiem przypadkowi i zagorzali kinomani. Film to film! Zrozumiałem to dopiero po trzech latach.

W ostatnich scenach widzimy malutką Lum, ponieważ prawdziwa, dorosła osoba nie pasowałaby do tej sytuacji. O sens jej słów pytali mnie dosłownie wszyscy. Krytykę puszczałem mimo uszu i odpowiadałem na odczepnego, że każdy powinien się pokusić o własną interpretację. Młodym zaś powtarzałem, że potrzebują na to jeszcze czasu i doświadczenia. Powiem szczerze, że uwielbiam niezrozumiałe monologi, wypowiedzi, nad którymi nie trzeba się specjalnie zastanawiać. Czy w finale mogłaby wystąpić dorosła Lum? Owszem, ale byłoby to pozbawione sensu.

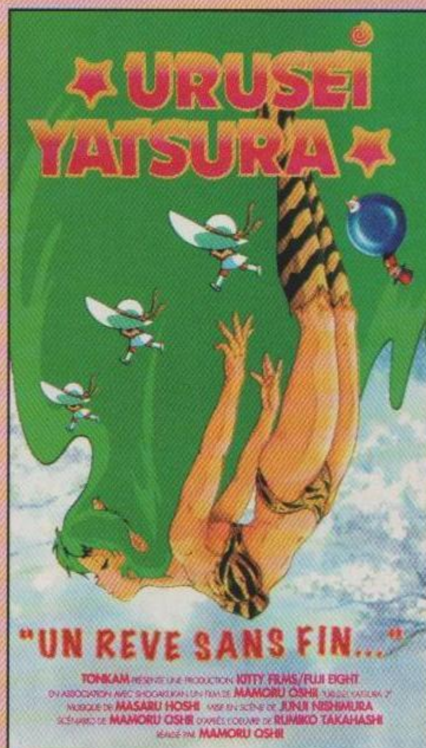


Często pada pytanie, dlaczego w moich filmach główną rolę grają kilkunastoletnie dziewczęta. A bo ja wiem...? Nigdy się nad tym nie zastanawiałem. Jeżeli już rozglądam się po ulicy, to wyłącznie w poszukiwaniu psów. Przyznaję się, że mam do nich słabość, dzięki czemu wśród współpracowników nazywany jestem rasowym wykrywaczem - "Mamoru Oshii - pies na psy"!

Tłumaczenie:

Yukiko Miyaura & Mr.Gato

Na podstawie:
Works of Mamoru Oshii, Persona, Tokio 1995



Beautiful Dreamer (Un reve sans fin...)

Produkcja: Toho Co, Ltd/Kitty Films/Fuji Eight
Dystrybucja: Tonkam
Reżyseria: Mamoru Oshii
Scenariusz: Mamoru Oshii
Chara design: Junji Nishimura
Czas: 100 minut
Dozwolone: dla wszystkich



MIKAN ENIKKI

Ilustrowany pamiętnik Mikana

Rzadko się to zdarza w polskiej telewizji, ale się zdarza. Tak było tym razem - niedługo przed tegorocznymi wakacjami kanał TVN niespodziewanie zaskoczył nas emisją anime, traktującej o przygodach sympatycznego, pomarańczowego kota. Serial został zdubbingowany (brrr) i wyemitowany pod tytułem "Mikan - pomarańczowy kot". No cóż, nagle się zaczęło i nagle się skończyło - a szkoda, bo wygadany kociak zyskał sobie grono wielbicieli zarówno wśród fanów mangi i anime, jak i zupełnie przypadkowych widzów. Zachęcani Waszymi listami postanowiliśmy więc przedstawić w skrócie całą historię, jej bohaterów, twórców i... kilka innych ciekawostek...

Zanim jednak przejdziemy do sedna, jeszcze dwa słowa o wersji japońskiej. Serial Mikan Enikki został wyprodukowany przez Nippon Animation i po raz pierwszy wyemitowany w latach 1992/93. Seria została również zebrana na sześciu kasetach wideo. Piosenkę otwierającą w wersji oryginalnej, zatytułowaną Naisho! No Bi-lin Cat, wykonuje znana seiyuu - Chisa Yokoyama, natomiast utwór kończący, Dekkai Campus, śpiewa Tarako - czyli



Mikan we własnej osobie.

Dwa słowa o tytule. Słowo "mikan" oznacza "mandarynkę", ale tu traktowane jest jako imię własne. "E" - czyli "obraz" oraz "Nikki" - dziennik, pamiętnik. A zatem pełny polski tytuł może brzmieć mniej więcej tak: "Rysunkowy dziennik Mikana" albo "Ilustrowany pamiętnik Mikana". Prawda, że sympatycznie?

A oto bohaterowie naszej opowieści:

Ludzie...



Tom Kusanagi - Tom, wracając pewnego razu ze szkoły do domu ze swoimi przyjaciółmi, spotkał Mikana. Spojrzenie pomarańczowego kota od pierwszej chwili wydało mu się tak sympatyczne, iż nie mógł się powstrzymać przed zabraniem zwierzaka do domu. To zdarzenie, jak się później okazało, stało się przyczyną wielu zabawnych perypetii, gdyż nowy członek rodziny państwa Kusanagi okazał się nie być zwykłym kociakiem... Tom jest sympatycznym uczniem szkoły podstawowej, przyjaźni się z kilkoma osobami, lecz szczególnymi względami obdarza Kyoko - swoją klasową koleżankę. Jest nieśmiały, a odkąd poznał Mikana i zakochał się w Kyoko, bywa rozkojarzony i często w czasie lekcji buja w chmurach. Nagminnie kłóci się z Mikanem.



Kikuko Kusanagi - mama Toma. To bardzo miła, bardzo dobrze zorganizowana i wzorowa pani domu. Nie lubi, gdy domownicy spóźniają się na posiłki, martwi się tak samo mocno o Toma, jak i o Mikana. Podobno jest niebezpieczna, gdy prowadzi samochód. Jest przeciwieństwem swojej mamy, która jest zatwardziałą tradycjonalistką i swego czasu nie zgadzała się na małżeństwo swojej córki z Tojiro.



Tojiro Kusanagi - ojciec Toma. Porządny i zrównoważony osobnik, dba o swoją rodzinę i bardzo ją kocha. Jest bardziej pobłażliwy dla Toma i Mikana niż jego żona - twierdzi, że chłopaki powinni się wyszaleć... Lubi od czasu do czasu łyknąć sobie domowej nalewki i przeważnie czyni to z... Mikanem.



Kyoko - koleżanka Toma, chodzą do tej samej klasy. Kyoko uważana jest powszechnie za piękność i jest obiektem westchnień Toma. Zresztą nie tylko jego. Kyoko jest miła i dobrze wychowana. Lubi Toma, lecz nie wiadomo, czy jest to tylko przyjaźń, czy też coś poważniejszego. Lubi koty, chociaż nie ma własnego, ale bardzo chciałaby mieć. Zwróciła uwagę Toma, gdyż podobnie jak on, rozmawia z kotami..., mimo iż te nie mówią do niej ludzkim głosem, tak jak Mikan do Toma. Gdy Mikan dowiedział się, że Tom podkochuje się w Kyoko, chciał powiedzieć o tym rodzicom i napisał nawet list miłosny, w którym zobowiązywał się złapać Kyoko dużo myszy... awantura była gotowa. Kyoko bardzo lubi ojca Toma - Tojiro.



Shizuyo - koleżanka Toma i Kyoko, również chodzi do tej samej klasy. Jej rodzina adoptowała kota o imieniu Kuroguchi, najlepszego kolegę Mikana. Wiąże się z tym pewna zabawna historia, gdyż Kuroguchi (w wersji polskiej - Czarnołapek) jest bliźniaczo podobny do taty Shizuyo. Warto jeszcze dodać, że seiyuu Shizuyo jest Chisa Yokoyama.

Yukihiko Sasamori - sąsiad Toma. Studiuje na uniwersytecie, modnie się ubiera i jest bardzo przystojny. Nie cierpi kotów, wręcz panicznie się ich boi, gdyż w przeszłości miał jakieś nieprzyjemne doświadczenia związane właśnie z tymi zwierzętami. Ten strach wykorzystuje Mikan i często zabawia się strasząc Yukihiko, ilekroć ten przechodzi obok domu państwa Kusanagi. Yukihiko zakochany jest w Yayoi, ślicznej pielęgniarce miejscowego doktora. Niestety Yayoi też ma kota, co znacznie utrudnia życie Yukihiko.









Doktor Inagaki - miejscowy doktor, pracuje również w miejscowej szkole - leczy Toma i jego rodzinę. Wydaje się trochę oschły i gruboskórny, ale to tylko pozory - tak naprawdę lubi się śmiać (w samotności) i ma dobre serce. Niestety nie lubi lub nie potrafi okazywać swoich uczuć w stosunku do innych. Mieszka samotnie, zatrudnia gosposię - Okiyo. Twierdzi, że nie lubi zwierząt, kotów ani psów, gdyż są dla niego zbyt prymitywne. Oczywiście okazuje się, że to nieprawda, gdyż jego czyny zaprzeczają tym słowom. Gdy dwoje przyjaciół Doktora, państwo Okashi, prosi go o zaopiekowanie się ich psem - Momojiro (w wersji polskiej - Brzoskwiniro), Doktor wyraża zgodę. Później adoptuje jeszcze dwie bezpańskie kotki - Kirri i Morri.



Okiyo - gosposia Doktora Inagaki. Jest dobrą, starszą kobietą, martwiącą się o Doktora. Wie, że jej pracodawca ma dobre serce, lecz ukrywa to pod maską szorstkiego obejścia. Pani Okiyo ma bardzo liczną rodzinę.

	w wersji japońskiej	w wersji polskiej
Tom Kusanagi:	Akiko Hiramatsu	Paweł Iwanicki
Kikuko Kusanagi:	Sumi Shimamoto	Elżbieta Bednarek
Tojiro Kusanagi:	Kenichi Ono	Artur Kaczmarski
Kyoko:	Asami Junko	???
Yayoi:	Yoshino Takamori	???
Shizuyo:	Chisa Yokoyama	???
Mikan:	Tarako	Elżbieta Jędrzejewska
Koringo:	Etsuko Kozakura	???
Yukihiko:	Hikaru Midorikawa	???
Taro	Asami Junko	???

Wersja polska:

Master Film
Reżyser: Ewa Kania
Dialogi: Elżbieta Włodarczyk
Dźwięk: Aleksandra Stępniewska
Montaż: Krzysztof Podolski
Teksty piosenek: Andrzej Brzeski
Opracowanie muzyczne: Eugeniusz Majchrzak
Kierownik produkcji: Agnieszka Wiśniowska
Śpiewa: Joanna Pałucka


Chisa Yokoyama



Yayoi - pielęgniarka Doktora Inagaki, obiekt westchnień licznej grupy przedstawicieli płci męskiej w całej okolicy, krótko mówiąc - lokalna piękność. Ma kota - 13 kilogramowego białego persa, który zwie się Korek i jest zazdrosny o swoją właścicielkę, gdyż ta zakochana jest w Yukihiko.



Pani Yokota - znajoma Kikuko i właścicielka Chibitaro (w wersji polskiej - Taro). Pani Yokota jest bardzo dystyngowaną, bogatą i ekscentryczną osobą.

Mieszka w wielkiej posiadłości, nie pozwala wychodzić Taro na zewnątrz i często ubiera go w różne dziwne ubranka. Tak naprawdę jednak ma dobre serce i bardzo kocha Taro.



Sera - nowy kolega "klasowy" Toma. Z czasem staje się jego najlepszym przyjacielem. Bardzo lubi Mikana i wielokrotnie powtarza, że również chciałby mieć takiego kota. Sera wiele razy był już bliski odkrycia faktu, że Mikan mówi ludzkim głosem, chwilami nawet się tego domyślał... a w mandze to mu się udało!

Koty i jeden pies...



Mikan - no tak, w końcu musieliśmy dojść i do niego. Mikan to centralna postać naszej historii. Mikan (czyli po polsku - Mandarynka), to przesympatyczny pomarańczowy kot, który mówi ludzkim głosem. Jak sam twierdzi - od chwili swego przyjścia na świat rozumiał ludzką mowę, chociaż nie od razu potrafił mówić. Mikan urodził się jako jeden z trójki kociąt. Nigdy nie znał swojej mamy. Pamięta, że... była wczesna wiosna, pewnego zimnego i deszczowego popołudnia zjawił się w ich życiu pewien staruszek o imieniu Asuzo. Przygarnął on do siebie porzuconą trójkę i nadał im imiona: Tom, Jery i Mary. Dla Jery i Mary znalazł opiekunów, natomiast nie udało mu się



znaleźć opiekuna dla Toma, a więc postanowił go zatrzymać. Staruszek mieszkał samotnie na wsi, miał dzieci i wnuczka. Pewnego razu postanowił wyjechać na wieś, do swojego domu, lecz rodzina wolała pozostać w mieście. Tak zamieszkał samotnie. To właśnie Dziadek (jak mówi o nim Mikan) nauczył









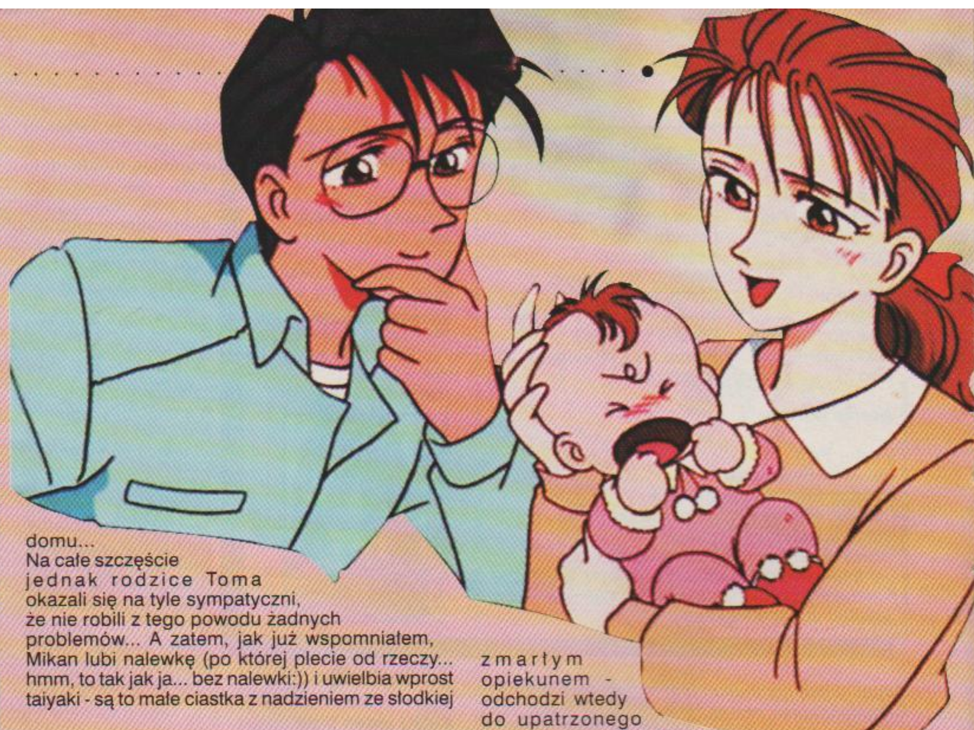



©1992 Nippon Animation









go mówić, lecz zakazał mu jednocześnie odzywać się przy obcych, gdyż bał się, aby kota nie uznano przypadkiem za jakiegoś potwora. Mikan początkowo nie słuchał rad Dziadka i często płatał figle jego sąsiadom, którzy przychodzili w odwiedziny. Dziadek urządzał przyjęcia na swoim polu. Na tych piknikach Mikan zwykle dostawał od sąsiadów alkohol do smakowania i stąd się właśnie wzięło zamiłowanie naszego kociaka do domowej nalewki państwa Kusanagi.... Mikan pokochał swojego pierwszego opiekuna i był kochany. W każdej wolnej chwili uczył się mówić wraz z Dziadkiem, a potem, gdy już sobie lepiej radził, często rozmawiali na różne tematy. Pewnego razu o mało nie zostali nakryci przez Ciocię Toyę (sąsiadkę Asuzo), miłą, starszą panią, która się przeraziła i stwierdziła, że być może Mikan (czyli jeszcze Tom), to człowiek-kot z rozdwojonym ogonem... Właśnie to zdarzenie po raz pierwszy uświadomiło naszej dwójce, jak niebezpieczne może być ujawnienie zdolności Mikana. Gdy Dziadek zmarł, Mikan przerażony uciekł. Spowodowane to było również pewnym zdarzeniem, kiedy to zebrani nad ciałem Dziadka ludzie usłyszeli rozpaczliwe wołanie Mikana,



narobili zamieszania... Przerażony kociak nie zastanawiając się długo, wybiegł z domu i już tam nie wrócił. Potem mieszkał w wielu rodzinach, ale gdy tylko domownicy dowiadywali się o jego zdolnościach - uciekał. Stan ten trwał aż do chwili,



gdy Mikan spotkał wracającego ze szkoły wraz z kolegami Toma Kusanagi. Koledzy zawołali Toma po imieniu, a że Mikan miał takie samo imię - również zareagował. Tomowi spodobało się spojrzenie Mikana i postanowił zabrać go do domu. To on właśnie nadał mu imię Mikan (czym kociak nie był zbytnio zachwycony). To, co działo się później, to już legenda - Mikan zabrał się najpierw za nalewkę taty Toma, w wyniku czego upijał się nocami do nieprzytomności, gadając sam do siebie. Gdy odkrył to Tom, początkowo nie mógł uwierzyć, a gdy poznał historię Mikana, namówił go, aby powiedzieć wszystko rodzicom. Niestety nie było to takie proste - Mikan się bał, że zostanie uznany za potwora i wyrzucony z



domu...
Na całe szczęście jednak rodzice Toma okazali się na tyle sympatyczni, że nie robili z tego powodu żadnych problemów... A zatem, jak już wspomniałem, Mikan lubi nalewkę (po której plecie od rzeczy... hmm, to tak jak ja... bez nalewki:)) i uwielbia wprost taiyaki - są to małe ciastka z nadzieniem ze słodkiej



fasoli (azuki), w kształcie ryby tai (brzana). Na nieszczęście Mikana Tom również uwielbia te przysmaki, przez co często dochodzi do spięć między dwoma osobnikami (szczególnie, gdy



Mikan podprowadza taiyaki Toma i z premedytacją zżera je na jego oczach...). Mikan to bardzo rozrywkowa osóbka, lubi czasami zabawić się czyimś kosztem, a wszystko opisuje w swoim ilustrowanym pamiętniku, który dostał w prezencie od rodziny Kusanagi (aż zemdlał z wrażenia, taki był szczęśliwy!). Za ofiarę swoich akcji sabotażowych najczęściej obiera sobie Yukihiko, sąsiada zza płotu i wykorzystując jego lęk przed kotami, straszy go przy każdej okazji. Mikan twierdzi, że jest niezwykle utalentowany (hmm, w sumie ma rację), ale smuci się, gdy wspomina Dziadka. Mikan nadal, gdy ma jakiś problem lub jest szczęśliwy, rozmawia ze swoim



zmarłym opiekunem - odchodzi wtedy do upatrzonego odludnego miejsca na peryferiach miasteczka i patrząc smutnym wzrokiem w niebo, opowiada Dziadkowi o swoich przeżyciach... Poza tym jednak Mikan jest wesoły i przyjacielski, chociaż nieraz potrafi zajść za skórę. Często dochodzi do awantur między Tomem i Mikanem. W późniejszym czasie nasz czteronogi bohater "żeni się" z Kirri (jedną z bliźniaczek Doktora Inagaki) i ma z nią czwórkę ślicznych kociąt (z których tylko jeden - Koringo - mieszka z Mikanem; reszta została z mamą w domu Doktora). Mikan nie lubi się kąpać i boi się suszarki, a tak poza tym, to: "dwujęzyczny i śliczny nasz kot".

Kirri - jedna z kocich bliźniaczek zaadoptowanych przez doktora Inagaki. Gdy się zakochała w Mikanie, jej opiekun nie był z tego zbytnio zadowolony. Doszło nawet do tego, że Kirri i Mikan razem uciekli... ale wrócili... chyba już nie sami :)... Gdy Doktor odkrył, że Kirri jest w ciąży, przestał się sprzeciwiać, co wcale nie oznacza, że jest to dobry sposób na przekonywanie rodziców do swojej sympatii!... W każdym razie Kirri została szczęśliwą matką i wraz z trójką kociąt nadal mieszka w domu pana Inagaki.



Morri - bliźniaczka Kirri. Mieszka w domu Doktora Inagaki. Ciocia Koringo i jego braci.

Koringo - najmłodszy syn Mikana i Kirri. Pewnego razu, gdy Mikan, Tom i jego rodzice poszli w odwiedziny do Kirri, niedługo po narodzinach czwórki synów, Koringo niepostrzeżenie wymknął się i wrócił z Mikanem do domu państwa Kusanagi. Zamieszkał z nową rodziną i nauczył się mówić. Koringo mówi na mamę Kirri-mama, a na tatę papa-chan.



Kuroguchi (w wersji polskiej - Czarnołatek) - najlepszy przyjaciel Mikana, początkowo na wpół bezpański (nie miał pana, ale dokarmiali go w kilku miejscach), czarno-biały grubawy kot. Jest spokojny i nieśmiały. Często wpada po Toma pod jego dom. Gdy zbliża się zima, Mikan pomaga mu w znalezieniu właściciela. Czarnołatek zostaje zaadoptowany przez Shizuyo - koleżankę z klasy Toma... i jest bliźniaczo podobny do jej ojca!



Chibitaro (Estefan Eugene Rodowski - w wersji polskiej Taro) - rasowy (przynajmniej tak twierdzi właścicielka) błękitny kot z arystokratycznej rodziny rosyjskiej. Jego właścicielką jest pani Yokota - bardzo bogata i ekscentryczna osoba. Taro mieszka w wielkiej posiadłości i praktycznie wcale jej nie opuszcza (pomijając wizyty u weterynarza i takie tam...). Taro jest często odwiedzany przez Mikana i jego znajomych.



Momojiro (w wersji polskiej - Brzoskwiniro) - pies państwa Okashi, znajomych Doktora Inagaki. Pewnego razu państwo Okashi poprosili Doktora, aby ten zaopiekował się ich pupilem, gdyż sami musieli wyjechać w ważnych interesach za granicę i... tak już zostało. Mikan i jego znajomi mieli od tego czasu na głowie szalonego psa, który bez przerwy ich ganiał i... lizał. Brzoskwiniro bowiem jest psem, który wychował się z kotami i bardzo je lubi.



Buton (w wersji polskiej - Korek) - wielki, gruby, biały, puchaty, zarozumiały i leniwy, trzynastokilogramowy kot perski. Jego właścicielką jest piękna Yayoi - pielęgniarka Doktora Inagaki. Korek jest leniwy, chciwy, lubi się chwalić, ale jest przeważnie dobrym przyjacielem dla Mikana i innych kotów.



Kenzo - jeden z najlepszych kumpli Mikana... jego pan ma sklep z rybami... ;).



Karma - jeszcze jeden kumpel Mikana. Jest... wykastrowany, to dlatego (podobno) ma... inne upodobania i... bardzo lubi Kuroguchi.



Mina - bezdomna kotka z pobliskiego parku, pierwsza miłość Mikana. Mina związana jest z Bezdomnym Samem i ma z nim kilka kociąt. Swego czasu Mikan się w niej zakochał, przynosił jedzenie dla jej kociaków i nawet pobił się o nią z Samem, lecz gdy wygrał, został przepędzony przez Minę, gdyż, jak się okazało, Mina kochała Sama, a nie Mikana. Gdy Tom zobaczył Minę, nie mógł zrozumieć, jak Mikan mógł zakochać się w tak brzydkiej kotce...



Sam - "mąż" Miny, ojciec jej kociąt. Małomówny, bezdomny kot, zakochany w Minie.

Uff, to na razie tyle. Co prawda nie są to jeszcze wszyscy bohaterowie naszej opowieści (Mikan ma wielu znajomych...), ale na początek zapewne ta krótka prezentacja wiele wyjaśni. Na koniec natomiast chciałbym przedstawić Wam autora całego zamieszania - Hitoshi Doi - twórcę mangi i sympatycznego pomarańczowego kota. Oto jak Hitoshi Doi przedstawia sam siebie:

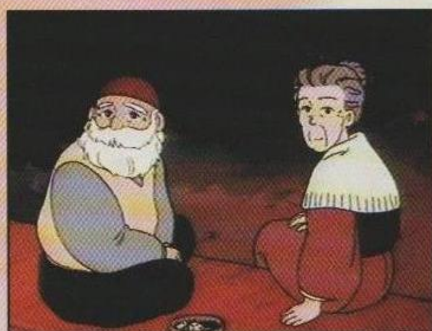


Autor...



Hitoshi Doi
Znak zodiaku: Waga
Miejsce urodzenia: Chigasaki, Kanagawa, Japonia
Grupa Krwi: B
Wzrost: 165 cm
Waga: zależna od zjedzonego (bądź nie) posiłku
Ulubione potrawy: słodkie, gorące, słone (tak, wiem, że to nie jest najzdrowsze dla mnie, ale...)
Ulubione napoje: mleko, gin & tonic
Ulubione sporty: baseball, kolarstwo (mam wspaniały rower!)
Ulubiony kolor: pomarańczowy
Zainteresowania: anime/manga/gry, komputery, baseball

Jeśli chcecie odwiedzić stronę poświęconą Hitoshi Doi, zobaczyć go i jego wspaniały rower, zajrzyjcie pod adres: **http://www.win.ne.jp/~doi/**, natomiast jeśli chcecie porozmawiać z samym autorem, piszcie na maila: **doi@usagi.org**







Mr Jedi

Pomoc: Witold Nowakowski

Mikan Enikki
Autor: Hitoshi Doi
Produkcja: 1992 Nippon Animation

TAJEMNICE "Otaku-no Video" (a przynajmniej część)

czyli na co jeszcze zwrócić uwagę należy, oglądając tę anime...

OTAKU NO VIDEO

Słowo "harumi" odnosi się do targów komiksowych Summer Comic Market, odbywających się zazwyczaj w międzynarodowym centrum konwentowym Harumi. W latach, gdy powstawało "Otaku-no Video" targi próbowano przenieść w inne miejsce, do Makuhari, stąd w tekście pojawia się również ta nazwa. Przeprowadzka nie doszła do skutku, gdyż władze dzielnicy uznały, że Makuhari straciłoby swój prestiż.

"Dojinshi" to japońskie publikacje, sprzedawane na targach (około 18.000 stoisk i drugie tyle klientów). Summer Comic Market odbywa się dwa razy do roku i ma już ponad dwudziestoletnią tradycję.
Char i Lalah to Char (Sha) Aznable i Lalah Sun, tragiczni kochankowie z pierwszej wersji Gundama. Lalah zginęła, gdy próbowała uratować Chara przed pilotem Gundama, którym był wówczas Amuro Rey.

Otaku (formalna wersja całkiem prozaicznego "ty") to słowo tak wiele razy nadużywane przez japońskich "wideofilów", że zostało przejęte przez media, najpierw jako "otaku-zoku" (klan otaku), później po prostu "otaku". W ogólnym pojęciu jest odpowiednikiem angielskiego "maniac" albo "hardcore fan", dlatego tytuł filmu można rozumieć dwojako: "Wideo otaku" lub "Wideo maniaków".

Pech chce, że większość Japończyków po raz pierwszy usłyszała słowo "otaku" w związku z serią morderstw popełnionych na dzieciach. Sprawcą zbrodni okazał się niejaki Tsutomu Miyazaki (żadnego pokrewieństwa z reżyserem Hayao Miyazakim), namiętny kolekcjoner filmów pornograficznych. "Otaku" przez dłuższy czas miało makabryczne konotacje, wreszcie - na szczęście - "wyemigrowało" do Stanów Zjednoczonych i nabrało całkiem innego znaczenia. W USA nazwa "otaku" przylgnęła do zatwardziałych fanów japońskich komiksów i animacji.

W Japonii, prawdziwym otaku można być niezależnie od płci i wieku, jak to pokazują wstawki dokumentalne, zatytułowane "Portrait of an Otaku". W rzeczy samej, jest nawet telewizyjny quiz pt. "Cult Q", dostępny dla wszystkich otaku: niezależnie od tego, czy są ekspertami w dziedzinie ichtiologii, czy potrafią dokonać bezbłędnej analizy komponentów medycznych.

"Grand Prix/GP" to aluzja do "General Products", niezbyt udanego pomysłu handlowego studia Gainax z późnych lat osiemdziesiątych. Z tych samych powodów "Giant X/GX" to właściwie Gainax (wystarczy szybko powiedzieć "Giant X", a wyjdzie "Gainax"). Biura "GP" w obydwu filmach z 1991 roku są dokładnym odzwierciedleniem biur Gainaxu w dzielnicy Kichijoji w Tokio. Postać Tanaki pod względem fizycznym i psychicznym przypomina Toshio Okadę. To chyba najlepszy dowód na bliskie związki Gainaxu z "Otaku-no Video".

1982
おたくのビデオ
GRAFFITI OF OTAKU GENERATION

Otaku-no Video (1982)

Sceny początkowe (1991) rozgrywają się w Kichijoji, na zachodnich peryferiach Tokio. W tej okolicy działa wiele firm związanych z anime, w tym Gainax i Artmic ("Bubblegum Crisis", "Gall Force").

Skrót "M.J" odnosi się do przygodowego serialu science fiction, pt. "Mighty Jack" (13 godzinnych odcinków), realizowanego w latach 1968-69 przez Tsuburaya Productions (firmy najbardziej znanej z liczącego sobie czterdzieści lat cyklu o Godzilli oraz z powstałej ponad ćwierć wieku temu "Ultra Series"). Serial opowiadał o przygodach załogi supernowoczesnego statku o nazwie "Mighty", walczącego z przestępczą organizacją "Q", dążącą (jak zwykle w podobnych przypadkach) do panowania nad całym światem.

"Gundam parody" to każdy rodzaj parodii "Kido senshi Gundam", niezależnie czy chodzi o kostium, dojinshi (fanziny), czy o coś innego.

Fryzura i koszula Miyoshiego są takie same, jakie miał oficer naukowy Sanada z "Uchu senkan Yamato" ("Kosmiczny krążownik Yamato", w USA znany jako "Star Blazers").

Jeden z transparentów widocznych za oknem windy, w której Kubo po raz pierwszy spotyka grupę otaku, pochodzi z "Kitaguni Saburo Show", co jest parodią telewizyjnego programu popularnego piosenkarza i prezentera, Saburo Kitajimy.









© Gainax

Wypowiedź Hino (cytowana także przez anonimowego bohatera drugiego "Portrait of an Otaku": "Nikt się martwi o to, aby naprawić błędy z młodości") jest cytatem ze słów Chara Aznable'a, charyzmatycznego arcyłotra z serii "Gundam".

"Maho-no princess Minky Momo" to wieloodcinkowy serial anime dla dzieci, zwłaszcza dla dziewczynek, rozpowszechniany w Polsce w wersji pełnometrażowej na kasetach wideo pt. "Gigi i fontanna młodości" (Video Rondo). Minky Momo (Gigi) to mała dziewczynka-czarodziejka, obdarzona zdolnością przemieniania wszystkiego we wszystko. Film zyskał niemałą popularność w pewnych kręgach japońskich studentów.

"Komika" to targi fanzinów w Nagoya, odpowiednik "Komike" z okręgu Kansai (okolice Tokio).

Kubo i Yoshiko Ueno spotykają się po raz pierwszy w ogrodzie zoologicznym w Ueno (znana tokijska atrakcja turystyczna). Nie wiadomo, czy zbieżność nazwy zoo z nazwiskiem Yoshiko jest zamierzona.

"May Festival" ("Gogatsu matsuri") to popularna studencka impreza, połączona z przeglądem "dokonań" rozmaitych, mniej lub bardziej formalnych grup i organizacji młodzieżowych. Uczelnia z "Otaku-no Video" to Waseda, jeden z najbardziej prestiżowych uniwersytetów japońskich; mniej więcej odpowiednik szkoły z amerykańskiej Ivy League. Ideogramy przy wejściu to "Idol Club" (nazwa klubu poświęconego gwiazdom muzyki rozrywkowej) oraz zapowiedź wizyty popularnego piosenkarza, Matsumoto Iyo. Pozostałe napisy: "Ultra Don kontra Giant Baba" ("Baba" to pseudonim znanego zapaśnika wrestlingu), "Zbliża się Hitomi Ishikawa", "Yakisoba po 250 jenów! Pycha! Pycha!" (yakisoba to makaron z kawałkami kurczaka), "Używane książki", "OKONOMIYAKI" (japońskie naleśniki) oraz "Wróżka". Potrawa, którą sprzedaje klub Kubo, to yakisoba.

Fanzin, który Tanaka próbuje sprzedać w czasie festiwalu, nosi tytuł "Matilda Ajar", na cześć krótko żyjącej postaci z pierwszej wersji Gundama. Warto też wspomnieć o pokazanej w tle nazwie stoiska Tanaki: "Biała Baza" była nazwą macierzystej jednostki Gundama.

Fanzin Sato, "Artesia", to kolejne imię bohaterki



"Kido senshi Gundam". Artesia Som Daikun, znana też jako Sayla Mas jest siostrą Casbala Lem Daikuna, znanego jako Char (Sha) Aznable.

W tej samej scenie Tanaka ubrany jest jak Char Aznable, a Sato - jak Lum z "Urusei Yatsura".

"Zambot 3" to jedna z wielu serii, którą stworzył Yoshiyuki Tomino przed realizacją Gundama.

Słowa Iiyamy: "Ach, co za zachwycająca młodość" wypowiada ogrodnik w zakończeniu filmu "Lupin Sansei: Cagliostro-no shiro" (Lupin III: Zamek Cagliostro), gdy Lupin wraz z kompanią odjeżdża w stronę zachodzącego słońca.

Kostiumy do sceny zbiorowej pochodzą z filmów (w nawiasach imiona bohaterów): "Uchu senkan Yamato" (Susumu Kodai, Kato), "Dr Slump Arale-chan", "Cyborg 009", "Ginga tetsudo 999" (Maeter), "Captain Harlock", "Space Cobra", Lupin III (Lupin III, Daisuke Jigen, Goemon Ishikawa i prawie niewidoczna Clarisse d'Cagliostro), "Gatchaman", "Doraemon", "Gegege-no Kitaro", "Yatterman", "Mirai shonen Conan" (Richter), "Dokonjogaeru" (Hiroshi) i "Sazae-san".

Finałowe słowa z tej samej sceny: "W czasie najbliższych trzydziestu minut twoja dusza opuści ciało i wejdzie w tajemniczy wymiar", pochodzą z czołówki "Ultra Q" (28 odcinków, 1965-68), pierwszej serii "Ultra" produkcji Tsuburaya Production. "Ultra Q" była pierwotnie pomyślana jako japoński odpowiednik słynnego amerykańskiego serialu telewizyjnego "Strefa mroku" ("Twilight Zone"), z dodatkiem gigantycznych potworów, z których słynęło studio Tsuburaya. Cykl zyskał niezwykłą popularność, kiedy Eiji Tsuburaya (twórca m.in. Godzilli i Rodana) postanowił wprowadzić postać potężnego kosmity do walki z potworami. Tak powstał "Ultraman", a po nim m.in. "Captain Ultra" (1967) i "Ultra Seven" (1967-68). Kolejne odcinki serii realizowane są do dzisiaj, mimo śmierci Tsuburai.

Yudai Ikuta, bohater drugiego "Portrait of an Otaku" w pewnej chwili oznajmia "...dziś, żyję". Słowo użyte w oryginale, "katagi", to slangowy skrót na określenie członka gangu, który - delikatnie mówiąc - "wyleciał z interesu". Później, kiedy wspomina nazwę "diatone", odnosi się to











do działu produktów audiofonicznych koncernu Mitsubishi Electric.

Kiedy Ueno mówi do Kubo: "Przechodzisz kryzys rekruta", właściwie używa zwrotu "gogatsubyo" ("choroba majowa"), nawiązując do roku akademickiego, który w Japonii zaczyna się w kwietniu. "Choroba majowa" jest chorobą wszystkich młodych studentów, gorliwie próbujących dorównać "starym" w pierwszych miesiącach nauki.

Tytuły komiksów na półkach Tanaki: "Versailles-no bara" ("Lady Oscar", cykl z czasów Ludwika XVI i Marii Antoniny), "Ashita-no Joe", popularna manga o zawodowym bokserze, "Moto Hagio-no zenshu", czyli "Dzieła zebrane Moto Hagio", "Blackjack", jedno z wielu dzieł legendarnego Manga-no Kamisama ("boga mangi"), Osamu Tezuki, oraz "Oshima Yumiko zenshu" ("Dzieła zebrane Yumiko Oshimy"). Tytuły kaset wideo: "Great Mazinger vs. Getta Robo", "Kamen Rider", "Miyuki", "Lupin III" i "Mirai shonen Conan". Na ścianie wisi plakat "Lupin III: Cagliostro-no shiro", a obok stoją pudełka z modelami Macross Valkyrie. Wszelkie gadżety związane z serią "Macross" (zanim zostały przejęte przez Bandai) produkowała dobrze znana japońska wytwórnia zabawek, Takatoku.

"Szkolny Festiwal" lub "Bunkasai" (Festiwal kulturalny), o którym rozmawiają Kubo i Tanaka, to gimnazjalne święto, podobne do wspomnianego wyżej Festiwalu Majowego na japońskich uczelniach. Właściwie to jedna wielka impreza.

Słowa: "Cel w zasięgu strzału! Podnieść celownik wizyjny o dwadzieścia stopni! Odbezpieczyć!" to rozkazy, które wydaje Susumu Kodai (cykl "Uchu senkan Yamato"), przed odpaleniem hado-ho (armaty wibracyjnej).

Modele, które widać w "ojczyźnie" otaku pochodzą z następujących serii: "Getta Robo G", "Ultraman" (Jet-VTOL), "Golden Bat", "Tetsujin 28go", "Uchu senkan Yamato", "Minky Momo", "Daitetsujin 17", "Daitan 3", "Uchu senshi Balidos", "Kikotai Daragar XV", "Golios", "Thunderbirds", "Gundam", "Lensman", "Macross" (Valkyrie) oraz "Harmageddon gemma taisen" (Vega). Kostiumy: "Sailor Fuku" i "Cyborg 009". Plakaty: "Ginga tetsudo 999: the Movie", "Uchu senkan Yamato" i "Waga seishun-no Arcadia" (o pierwszych przygodach Kapitana Harlocka).

Ciągoty Hondy do "ładnych chłopców" to odniesienie do całego podgatunku mangi i anime (jeśli nie całej japońskiej sztuki) zwanej "bishonen". Bishonen to niezwykle piękny młodzieniec o wielu cechach kobiecych.

W trzecim "Portrait of an Otaku" Harold Shioda wspomina o "Godmars". Jest to nawiązanie do "Rokushin gattai Godmars", mangi rysowanej przez Mitsuteru Yokoyamę, twórcę m.in. "Tetsujin 28go", "Giant Robo" (wersja fabularna) i "Sangokushi": opowieści ze starożytnych Chin znanej też pod tytułem "Dzieje Trzech Królestw". Dalsze odcinki "Godmars" są już bardzo odległe od oryginalnej mangi i wprowadzają postacie wspomnianych wyżej bishonen. Łącznie powstało około sześćdziesięciu epizodów, sprzedawanych w Japonii na płytach LaserDisc.

Plakaty z pokoju Harolda to: "Dirty Pair", "Urusei Yatsura/Maison Ikkoku" (obydwie serie na jednym plakacie, z promocji nowego OVA), "Kerberos" (film fabularny autorstwa Mamoru Oshii) i "Dominion". Taśmy wideo: "UFO", "Sukeban deka" (o grupie młodych kunoichi) oraz "Uchu keiji Sullivan". Harold nosi także koszulkę z nadrukiem "Silent Mobius".

Znak czasu: w scenie prezentacji fragmentów filmów, Tanaka używa starego magnetowidu Sony Betamax, z kablowym pilotem. Sekwencja "Daicon IV" wspomina o dwudziestym czwartym japońskim konwencie science fiction, zorganizowanym przez późniejszych założycieli Gainaxu. Potem jest fragment "Chojiku yosai Macross". Główny animator, chwalony przez Tanakę, to Hideaki Anno, uznawany powszechnie za najlepszego twórcę studia Gainax. Stworzył m.in. postacie wojowników kyoshinhei do filmu "Kaze-no tani-no Nausicaa" w reżyserii Hayao Miyazakiego.

Kubek, który trzyma Kubo, to jeden z pierwszych produktów sprzedawanych przez General Products. Dzisiaj jest to przedmiot szczególnie poszukiwany przez kolekcjonerów.

"NHK Shonen Drama Series", o której mówi Hino, to antologia filmów science fiction z 1970 roku. NHK (Nippon Hoso Kyokai lub Japan Broadcasting Company) to japońska telewizja publiczna (bez reklam), utrzymywana z dobrowolnych abonamentów.

"Xabungle" to jedna z wielu serii o gigantycznych robotach, jaką stworzył Yoshiyuki Tomino po sukcesie Gundama. Z założenia wyśmiewa pomysł olbrzymich maszyn wojennych, ale w rzeczowy sposób przedstawia złożone związki między bohaterami.

W każdej "kawiarnianej" scenie z Kubo i Yoshiko Ueno widać też rozmaite gry wideo.

Seria gestów: "Orzeł! Rekin! Pantera!", które wykonuje Miyoshi, jest łagodną kpiną z zachowania bohaterów "sentai series", od ćwierćwiecza realizowanych przez wytwórnię Toei. Naszym skromnym zdaniem każdy łotr, czekający aż przeciwnik skończy półminutowe "gesty przemiany", nigdy nie oglądał "Poszukiwaczy zaginionej arki".

"Zasadnicze pytania", stawiane przez Hino, jak dotąd nie znalazły właściwej odpowiedzi. Jeśli ktokolwiek wie coś na ten temat (pomijając, rzecz jasna, "Dzień tryfidów" i "Star Trek"), niech napisze na adres naszej redakcji.

Sato odtwarza postać Garmy Zaviego, najmłodszego członka rodziny Zavi, pierwszego, który zginął w oryginalnej wersji "Kido senshi Gundam". Styl parodii wyraźnie potwierdza wcześniejszą wypowiedź Tanaki, że Sato od lat chciała być "genialną artystką" (dodajmy: także ilustratorką). Postać na celuloidzie, którą maluje Kubo, to Ling Minmei, śpiewająca ślicznotka z "Macross".

Pierwszy plakat w scenie przymiarki kostiumu Cobry pochodzi z jednego z trzech filmów kinowych zmontowanych z odcinków pierwszej części serialu telewizyjnego "Gundam". Drugi plakat reklamuje film fabularny "Zagłada Japonii" ("Nippon chinbotsu") według powieści fantastyczno-naukowej Sakyo Komatsu.

Postaci "Cobry" i "Dominique", o których mówi Sato, pochodzą z manga/anime "Space Adventure Cobra" (tytuł wersji anime skrócony do "Space Cobra"). Tytułowy bohater, notoryczny pirat, w obawie przed wrogami poddał się operacji wymiany pamięci. Schwytany, zdołał uciec, używając potężnej broni o nazwie "psychogun", na stałe zamontowanej (wszczepionej) do przedramienia. Dominique Royal była jedną z trzech sióstr Royal, tą, która w pierwszej wersji

mangi miała tatuaż na plecach, wskazujący drogę do Broni Ostatecznej Zagłady.

Oto postaci we fragmentach z Komike (Comic Market), które udało się zidentyfikować (w porządku scenicznym): scena pierwsza: Versailles-no bara (Lady Oscar), Lalah Sun, Char Aznable (oboje z Gundama); scena druga: Ultra Squad (z Ulra Seven), Kishiria Zavi (Gundam), Kamen Rider, Shocker Android; scena trzecia: Olga (Hi-no tori, czyli "Feniks", majstersztyk Osamu Tezuki), Gatchaman; scena czwarta: Apollo Geist (Kamen Rider X); scena piąta: Eleking (Ultra Seven); scena szósta: Uchu keiji Gavan.

"Animage" to jedno z czterech głównych japońskich czasopism o anime. Wydawane przez Tokuma Shoten, swego czasu drukowało w odcinkach mangę "Kaze-no tani-no Nausicaa" Hayao Miyazakiego.

Skandal Lockheed/Marubeni to jeden z wielu skandali korupcyjnych, gnębiących rządzącą Partię Liberalno-Demokratyczną. W tym konkretnym przypadku chodzi o aferę łapowniczą, w którą był zamieszany późniejszy premier, Kakuei Tanaka. Dla zatarcia śladów przestępstwa koncern Lockheed korzystał z pośrednictwa Marubeni Trading Company. Wyrok został wydany w zawieszeniu (niespodzianka!), a Tanakę, mimo słabego zdrowia, ponownie wybrano do parlamentu, gdyż za pieniądze Lockheeda zrobił wiele dobrego dla wyborców z okręgu Niigata.

Hikaru Ichijo, Misa Hayase i Ling Minmei to główni bohaterowie "Chojiku yosai Macross".

W mieszkaniu Kubo (w okresie post-otaku) można znaleźć następujące kasety wideo: "Mirai shonen Conan", "Ashita-no Joe" i "Ashita-no Joe 2", "Battle Fever J" (film fabularny), "Getta Robo", "Suna-no utsuwa" ("Zamek z piasku", także film fabularny, kryminał, rozpowszechniany w Polsce w latach siedemdziesiątych), "Bodon", "Blue X-mas". Plakaty: "Chojiku yosai Macross: Ai-oboeteimasuka" ("Macross: Do You Remember Love?") i "Cellohiki-no Goshu".

Ostatnia scena, w której Kubo i Tanaka postanawiają splajtować i stać się Otakings, rozgrywa się na Kabukicho, w tokijskiej dzielnicy Shinjuku, znanej z wielu kin i klubów dla dorosłych.

1985
続・おたくのビデオ
GRAFFITI OF OTAKU GENERATION

1985: "Zoku (więcej) Otaku-no Video"

W pierwszej części Tanaka nosi taki sam fartuch jak Kyoko Otanashi z Ikkokukan w "Maison Ikkoku".

Obie firmy wymienione przez Tanakę (produkujące garage-kits) są prawdziwe: ostatnio, Inoue Arts zostało całkowicie zdominowane przez Kaiyodo.

Dakko-chan to nadmuchiwana plastikowa lalka, popularna w Japonii na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Można ją było przyczepić do ręki i wyglądała jak karykatura Murzyna. W USA ochrzczono ją po prostu "Little Black Sambo".

Tytuł "Otaku-no mori" ("Las otaku") na liście telewizyjnego show "Waratte iitomo!" to parafraza nazwy "Manga-no mori" ("Las mangi"), określającej sieć sklepów w Tokio i w okolicy. Pseudonim gościa programu, Yamori, to łagodna kpina z jednego z najsławniejszych komików japońskiej telewizji, Tamoriego.

Stadion Korakuen to jeden z głównych stadionów baseballowych w Tokio. Nazwa "Wonder Carnival" pochodzi od stworzonych przez Gainax targów "Wonder Festival", na których można kupić praktycznie wszystko, co jest związane z mangą i anime.

W GP z 1987 roku, Kubo nosi szpilkę do krawata z emblematem oddziału Terran Defense z "Ultra Seven".

Kiedy Kubo ogląda Tokyo Otakuland, przede wszystkim widzi Taiyo-no To (Wieżę Słońca), latającą dziewczynę ze skrzydłami Majingera Z, Cyborga 009 i robota Robby'ego z amerykańskiego filmu science fiction pt. "Zakazana planeta" ("The Forbidden Planet"). Dziewczę z przodu ekranu nosi kostium z "Magma taishi".













Chiński asystent Kubo, Shao Bai Long, mówi po japońsku z charakterystycznym chińskim akcentem. Shampoo z "Ranma 1/2" i China-san z "China-san-no yutsu" mają ten sam akcent.

Wypadek "Nadashio". Chodzi o przypadkowe zatopienie japońskiego trawlera. Morskie Siły Samoobrony chciały za wszelką cenę zatuszować swój udział w tej sprawie, w obawie przed krytyką ze strony opinii publicznej. Dopiero zeznania rozbitków sprawiły, że MSS przyznały się do winy.

"Shon Hernandez" to (w jednej osobie) Shon Howell i Lea Hernandez. Wspomniana para, wraz z Craigiem Yorkiem (prawdziwa postać w tej scenie), stanowiła "siłę napędową" firmy General Products USA.

"Akira Murayama" twierdzi, że można wejść do studia, mówiąc po prostu "Good morning". Chodzi tu o typowe powitanie japońskich pracowników przemysłu filmowego. Zwrotu "Ohayo gozaimasu" (dosłownie: "Dobre rano") używa się bez względu na porę dnia, gdyż wiecznie zajęci twórcy (zwłaszcza rysownicy) zwykle nie mają pojęcia, która godzina.

Dziewczyny w scenie, w której Tanaka opisuje Misty May, pochodzą z gangu B-Ko z "Project A-Ko".

Postać Misty May jest totalną parodią: Cutey Honey skrzyżowanej z Maho-no tenshi Creamy Mami i Daicon IV Bunny Girl. Cutey Honey chyba nie trzeba przedstawiać. Creamy Mami to mała dziewczynka, która dzięki magicznej różdżce staje się dorosłym aniołem. Reszta elementów to wariacje Kenichi Sonody "na temat" Bunny Girl z początkowej sekwencji "Daicon IV" (por. próbkę "efektów" z "Otaku-no Video" z 1982 roku). Posi-King i Nega-King to przekształcony King z telewizyjnego serialu "Fushigi-no umi-no Nadia", wyprodukowanego przez Gainax.

Zdanie "Japonia może powiedzieć: nie!" pochodzi z wypowiedzi prawicowego polityka Shintaro Ishihary oraz szefa koncernu Sony, Akio Mority.

Wyspa, na której powstał Tokyo Otakuland ma kształt emblematu Specjalnej Naukowej Agencji Badawczej z serii "Ultraman".

Kubo, Tanaka i Fukuhara używają FAB-1, czyli rolls-royce'a lady Penelope Creighton-Ward z angielskiego serialu lalkowego "Thunderbirds". Ubrani są jak Sususmu Kodai ("Uchu senkan Yamato"), Char Aznable i Lalah Sun ("Kido senshi Gundam").

Dowcipy z Tokyo Otakuland: sama konstrukcja przypomina SDF-1 Macross, ale jej ramiona to Nautilus i New Nautilus z "Fushigi-no umi-no Nadia", tułów pochodzi z "Yushua raideen" (jeszcze jedna pre-gundamowski cykl o gigantycznych robotach, autorstwa Yoshiyuki Tomino), a nogi - z "Tetsujin 28go". Występujące postaci to Nadia i Jean, Lum, Captain Harlock, MAT (Monster Attack Team), agent z "Kaettekita Ultraman" (1971-72). Pojazdy: Moonlight SY-3 z fabularnego filmu z Godzillą pt. "Kaiju daishingeki", rakieta z "Honneamise-no tsubasa - oritsu uchugun", Kikososeiki mospeada. Poza tym: "Silent Mobius", "Shurato", "Mighty Jack", "Cyborg 009", "Crusher Allphin", Omu z "Kaze-



Walcz! Otaking

Pojedynczy cień wije się w ciemności
To Otaku - czarny symbol, który
pojawił się w tej chorej nowoczesności.
Kradnie w duchu
i przetrzymuje czyjąś wrażliwość.
To jest przeznaczenie, przed którym
nie ma ucieczki!

Ponad nieskończonym pustkowiem
biegnę w samotności za wszystkim tym, co jest we mnie wartościowe
obejmując nadzieję
niewidocznego, tam w oddali, świata.

Jedyna rzecz, w którą wierzę, to rozżarzona namiętność.
Stanę się dręczącą otchłanią!
Nikt nie będzie w stanie zatrzymać
bicia mojego serca.

Pewnego dnia odnajdę prawdę o miłości.
Wszystko na tym świecie będzie moje.

Jesteśmy złączeni razem przez przyjaźń.
Nasze więzi są potężne.

Nie pozwolę, aby ktoś mnie zatrzymał!
(Nie pozwolę, aby ktoś mnie zatrzymał!)
Pójdę swoją drogą!
(Pójdę swoją drogą!)
Walcz! Walcz!
Walcz! Walcz!
Walcz! Otaking!

Porzucę tego, kogo kocham i będę biegł
z wiarą w świetlistą przyszłość
stawiając na nią wszystkie moje marzenia.

Pot, który przesiąknął mojego t-shirta
to medal człowieka.
Nie powstrzymam swoich łez!
Nie zapomnę bicia
mojego powstrzymywanego serca!

Powstanę ponad dryfującym czasem i odrodzę się.
Nadejdzie czas, gdy
poznają mnie jako Otaku.

Zwiążę ze sobą mocno chwile mojej młodości.

POWTÓRZ REFREN #1

To moje przekonanie
pozostanie niezmienne na zawsze.
Nie będę odwracał się by spojrzeć do tyłu: to właśnie
znaczy bycie Otaku.

Wyrzucę wszystko
z mojego życia.

Mój cel to świat!
(Mój cel to świat!)
Będę najlepszy!
(Będę najlepszy!)
Walcz! Walcz!
Walcz! Walcz!
Walcz! Otaking!

Tatakae! Otaking

Yami ni ugomeku hitotsu no kage
Otaku, sore wa yameru gendai ni tanjooshita
ankoku no shoochoo de aru.
Kokorohisoka ni shinobiyori
hito no kansei o washitsukamu.
Sono sadame kara wa
dare mo nigerarenai no da!

Hatenaki kooya hitori
hitabashiru mono
mada minu sekai haruka
kiboo idaite.

Shinjiru mono wa tada hikaru joonetsu
Atsuku moetagiru ze!
Dare ni mo tomerarenai!
Kokoro no bit.

Itsu no hi ka meguriau ai no shinjitsu.
Kono sekai no nani mo ka mo ore no mono.

Yuujoo de musubareta.
Atsui kizuna yo.

Jama wa sasenai!
(Jama wa sasenai!)
Waga michi yuku ze!
(Waga michi yuku ze!)
Tatakae! Tatakae!
Tatakae! Tatakae!
Tatakae! Otaking!

Aisuru hito o sutete kakenukeru mono
kagayaku mirai shinji
yume o takushite.

T-shirt nurasu ase
otoko no kunshoo.
Namida tomaranai ze!
Tokimeki wasurenai ze!
Kokoro no refrain

Nagareyuku toki o koe umarekawaru sa
Otaku to yobareru toki ga
itsuka kuru.

Seishun no shunkan o tsunagitomeu ze!

KURIKAESHI #1

Eien ni kawaranai
ore no shinnen.
Furimuki wa shinai sore ga
otaku michi.

Jinsei no nani mo ka mo
sutechimatta ze

Mezasu wa sekai!
(Mezasu wa sekai!)
I'll be the greatest man!
(I'll be the greatest man!)
Tatakae! Tatakae!
Tatakae! Tatakae!
Tatakae! Otaking!

słowa: Kanda Yoshimi, muzyka: Tanaka Koohei
aranżacja: Fujiwara Ikuroo, wykonanie: Tsujiya Kooji



no tani-no Nausicaa", Macross Valkyrie, Meve ("Kaze-no tani-no Nausicaa") i sama Nausicaa, naukowy Specjalny Agent Badawczy (z Ultramana), "Gatchaman", Saotome Lab ("Getta Robo G") i Exelion.

Przesyłka datowana na 13 września 1999 to odniesienie do angielskiego serialu "Kosmos 1999" ("Space: 1999") Gerry'ego Andersona. W tym właśnie dniu eksplozja nuklearna wyrzuciła Księżyc z orbity okołoziemskiej (od tej sceny w "Otaku-no Video" do końca filmu także nie widać księżyca!).

W epilogu pada nazwa tokijskiej dzielnicy Edogawa. Mowa o niej tylko dlatego, że w jej obrębie mieszczą się zagrożone zagładą Harumi i Urayasu.

W Urayasu City (Urayasu-shi) pobudowano tokijski Disneyland.

Łódź podwodna, na której płyną Kubo i Tanaka, to ta sama, której użyto w filmie "Zagłada Japonii" ("Nippon chinbotsu").

Ubranie Kubo to kosmiczny kombinezon Susumu Kodai z "Uchu senkan Yamato", zaś Tanaka przebrany jest za Chara Aznable'a z "Kido senshi Gundam".



Kiedy Kubo mówi "Otakuland... tak mi drogi...", parafrazuje wypowiedź pierwszego kapitana kosmicznego okrętu Yamato ("Uchu senkan Yamato"), Juzo Okity. Kiedy Yamato wracał z dziewiczego rejsu na Iscanar, umierający na chorobę popromienną Okita jęknął: "Ziemia...tak droga mi...".

Mostek dowodzenia w Tokyo Otakuland to mostek kapitański z Yamato. Sato nosi ubranie, które Electra nosiła w ostatnich pięciu odcinkach serii "Fushigi-no umi-no Nadia".

Otakuland zmienia się w statek kosmiczny z "Magma taishi", wyposażony dodatkowo w świder dziobowy łodzi podwodnej z fabularnego filmu "Kaitei gunkan" wyprodukowanego przez wytwórnię Toho i Tsuburaya Productions w 1964 roku.

"Eltrium" to główny statek z "Top o nerae! Gunbuster" (produkcja - oczywiście - Gainax).

Tłumaczenie i opracowanie:

Mariusz Turowski

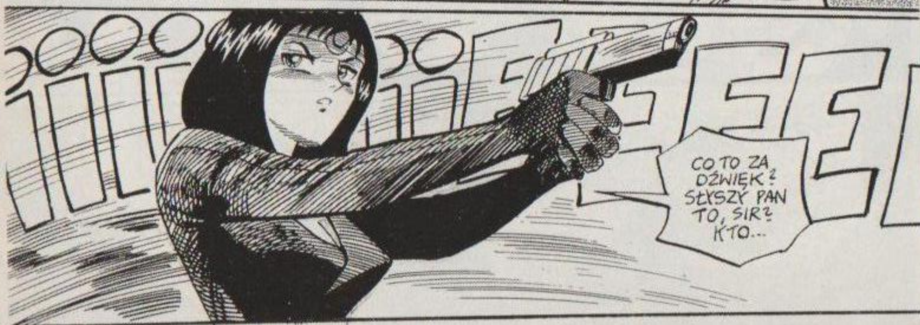
Witold Nowakowski

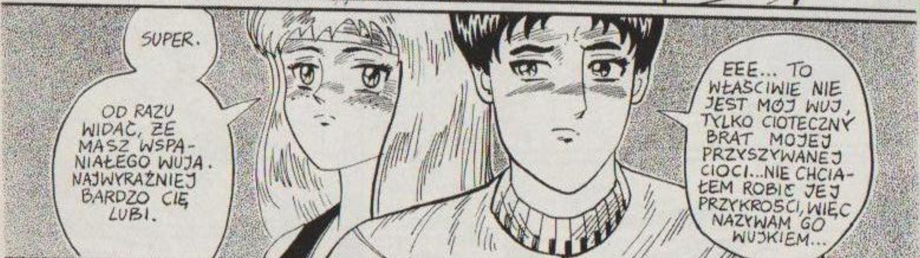
Otaku no Video

Produkcja: Gainax
Reżyseria: Takeshi Mori
Chara design: Kenichi Sonoda
Subtitles: 1993 AnimEigo

Z notatnika Kerosa...

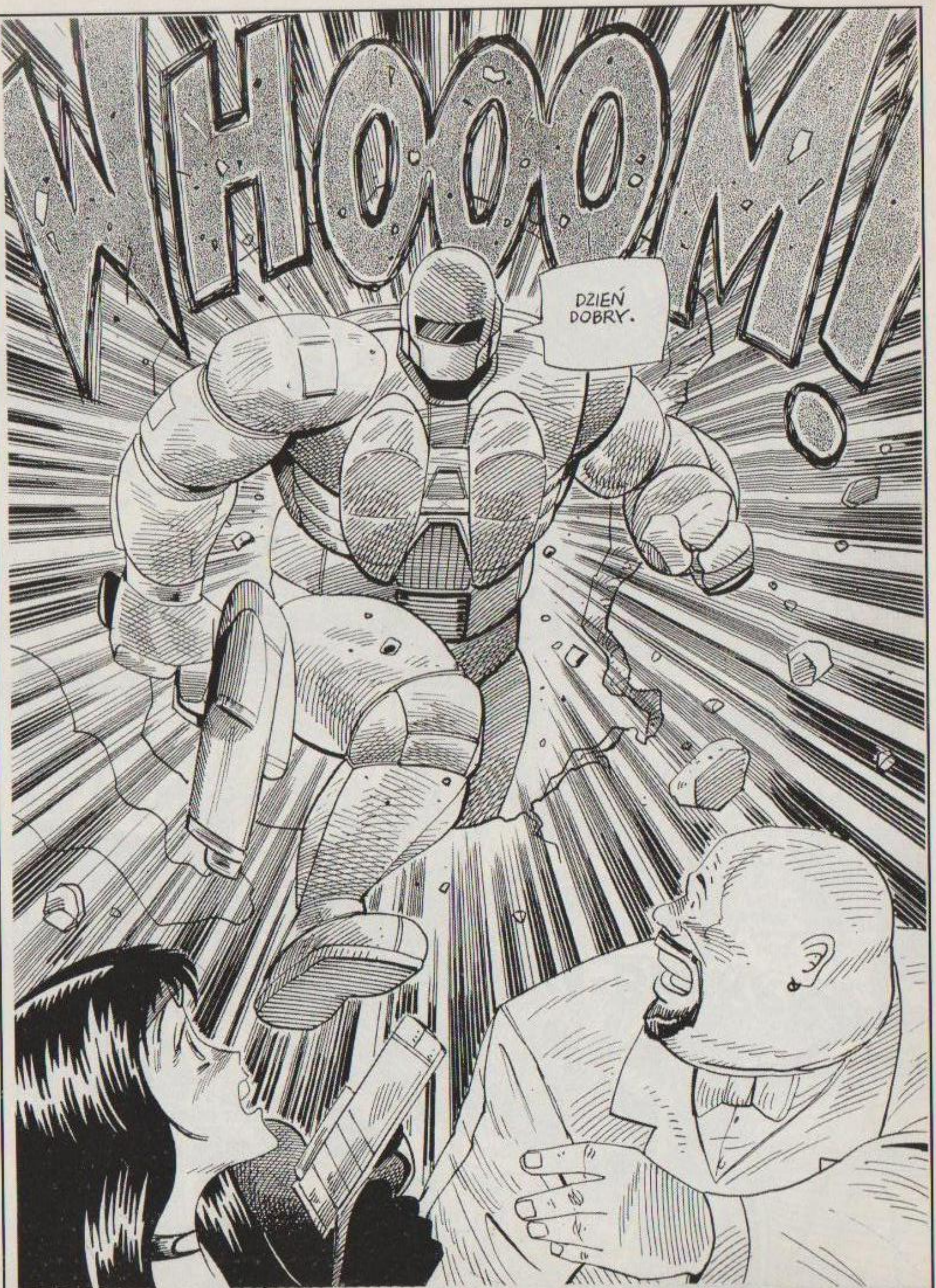
Wrzesień. Numerowanych ankiet mniej, więc tym razem wylosowałem jedną. Imię i nazwisko: Antek Sieczkowski. Numer: 360. Nagroda: komplet okładek na kasety magnetofonowe, z postaciami z serialu "DRAGON BALL".
Chyba dobrze trafiłem, gdyż Antek pisze, że jego ulubionym twórcą jest Akira Toriyama... Gratulacje. Ciekawe, ile listów przyjdzie w następnym miesiącu?...

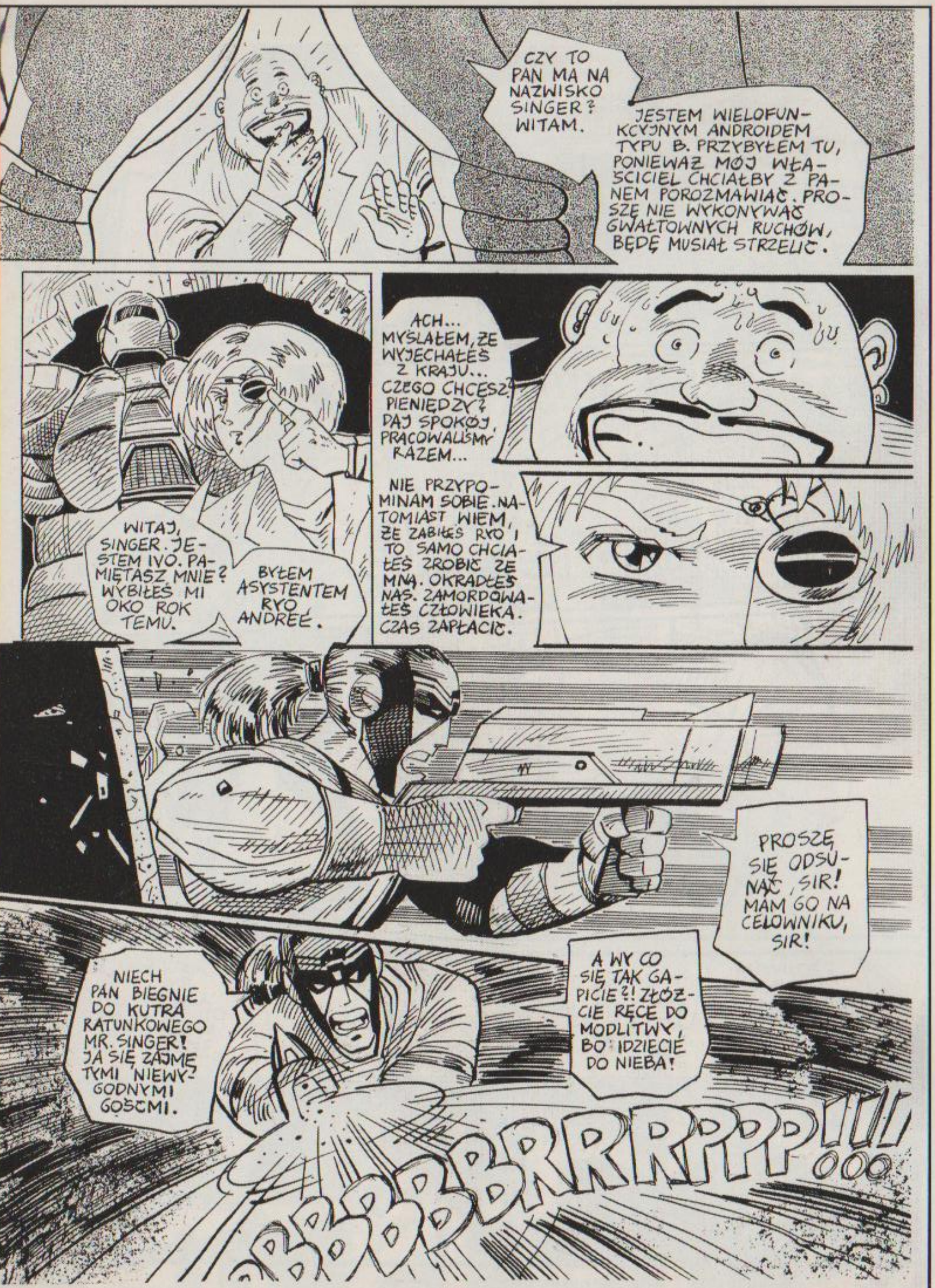

MAM ZAMIAR WEZWAĆ POLICJĘ I ZŁOŻYĆ DONIESIENIE O WŁAMANIU. SAMAI W ZMOWIE Z TYM WYROŚNIĘTYM ŻÓŁTODZIOBEM CHCIELI SPLĄDROWAĆ MÓJ SEJF. TIM BYWAŁ TU JUŻ WCZEŚNIEJ I WIDZIAŁ, ŻE TRZYMAM W SEJFIE SPORE ILOŚCI PIENIĘDZY. TAK, TO SIĘ TRZYMA KUPY...
NO I JAK, ROBACZKI? PODOBA SIĘ WAM MÓJ PLAN?
ZANIM POLICJA ZORIENTUJE SIĘ, ŻE TO FIKCYJNA SKARGA, WY POSIEDZICIE PARĘ DNI W ARESZCIE, A JA ZMYJĘ SIĘ STĄD Z MOJĄ FORSĄ. KTO WIE, MOŻE WYJADĘ ZA GRANICĘ?

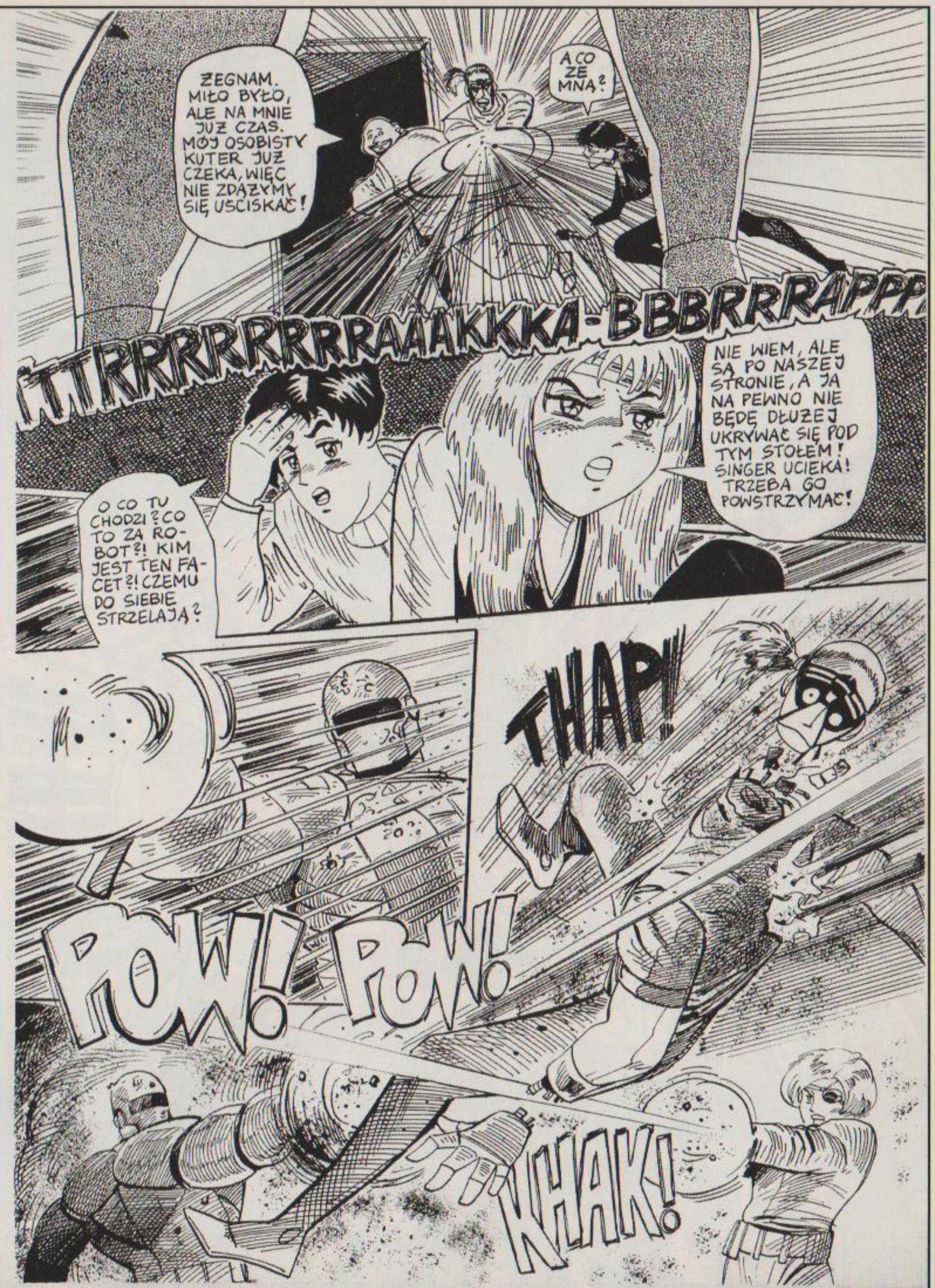

ŚWIETNIE, SIR.
JEST PAN GENIUSZEM. W TEN SPOSÓB POZBĘDZIEMY SIĘ SMARKACZY I BĘDZIEMY MIELI DOŚĆ CZASU, ABY STĄD WYJECHAĆ...
TAAK.. DOBRY JESTEM, CO?


SUPER.
OD RAZU WIDAĆ, ŻE MASZ WSPANIAŁEGO WUJA. NAJWYRAŹNIEJ BARDZO CIĘ LUBI.
EEE... TO WŁAŚCIWIE NIE JEST MÓJ WUJ, TYLKO CIOTECZNY BRAT MOJEJ PRZYSZYWANEJ CIOCI... NIE CHCIAŁEM ROBIĆ JEJ PRZYKROŚCI, WIĘC NAZYWAM GO WUJKIEM...


OOOO IIIIEEEE!
CO TO ZA DŹWIĘK? SŁYSZY PAN TO, SIR? KTO...


WHOOOM!
DZIEŃ DOBRY.


CZY TO PAN MA NA NAZWISKO SINGER? WITAM.
JESTEM WIELOFUNKCYJNYM ANDROIDEM TYPU B. PRZYBYŁEM TU, PONIEWAŻ MÓJ WŁAŚCICIEL CHCIAŁBY Z PANEM POROZMAWIAĆ. PROSZĘ NIE WYKONYWAĆ GWAŁTOWNYCH RUCHÓW, BĘDĘ MUSIAŁ STRZELIĆ.
WITAJ, SINGER. JESTEM IVO. PAMIĘTASZ MNIE? WYBIŁEŚ MI OKO ROK TEMU.
BYŁEM ASYSTENTEM RYO ANDREE.
ACH... MYŚLAŁEM, ŻE WYJECHAŁEŚ Z KRAJU... CZEGO CHCESZ? PIENIĘDZY? DAJ SPOKÓJ, PRACOWALIŚMY RAZEM...
NIE PRZYPOMINAM SOBIE. NATOMIAST WIEM, ŻE ZABIŁEŚ RYO I TO SAMO CHCIAŁEŚ ZROBIĆ ZE MNĄ. OKRADŁEŚ NAS, ZAMORDOWAŁEŚ CZŁOWIEKA. CZAS ZAPŁACIĆ.
PROSZĘ SIĘ ODSUNĄĆ, SIR! MAM GO NA CELOWNIKU, SIR!
NIECH PAN BIEGNIE DO KUTRA RATUNKOWEGO MR. SINGER! JA SIĘ ZAJMĘ TYMI NIEWYGODNYMI GOŚĆMI.
A WY CO SIĘ TAK GAPICIE?! ZŁÓŻCIE RĘCE DO MODLITWY, BO IDZIECIE DO NIEBA!
BBBBBBBRRRRPPPP!!!!
OOO


ŻEGNAM, MIŁO BYŁO, ALE NA MNIE JUŻ CZAS. MÓJ OSOBISTY KUTER JUŻ CZEKA, WIĘC NIE ZDĄŻYMY SIĘ UŚCISKAĆ!
A CO ZE MNĄ?
TTTRRRRRRRRRAAAKKKA-BBBRRRAPPP
NIE WIEM, ALE SĄ PO NASZEJ STRONIE, A JA NA PEWNO NIE BĘDĘ DŁUŻEJ UKRYWAĆ SIĘ POD TYM STOŁEM! SINGER UCIEKA! TRZEBA GO POWSTRZYMAĆ!
O CO TU CHODZI?! CO TO ZA ROBOT?! KIM JEST TEN FACET?! CZEMU DO SIEBIE STRZELAJĄ?
THAP!
POW! POW!
KHAK!

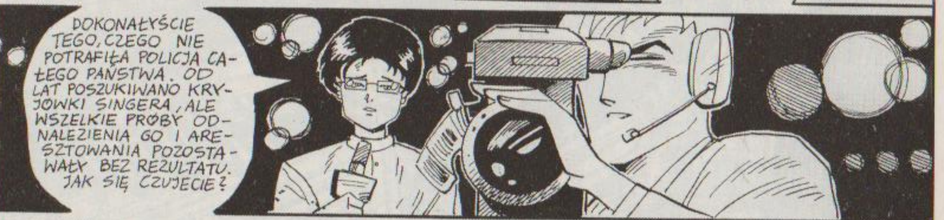

STÓJ! NIGDZIE NIE ODLECISZ, CHYBA ŻE PO MOIM TRUPIE! JESTEŚ ZŁODZIEJEM I MORDERCĄ!
TRAFISZ ZA KRATKI! DO KOŃCA ŻYCIA, ŁAJDAKU!
AAH! GUULGH!
MUSIMY SIĘ POŚPIESZYĆ, SIR!
SAMA NIE DAM IM RADY! NIECH PAN WSIADA DO KUTRA!
BLAM!
ZŁAŹ ZE MNIE, SMARKULO!
BLAM! BLAM! BLAM!
AUU!
TRAK!
SIR, NIE!
TRAFIŁAM W GENERATOR MOCY!
NIECH PAN NIE WSIADA DO TEGO KUTRA! ON ZARAZ WYLECI W POWIETRZE! PROSZĘ NIM NIE LECIEĆ!
WYNOSZĘ SIĘ STĄD!
MAM DOSYĆ TEJ STRZELANINY! NIKT MNIE JUŻ NIE ZNAJDZIE!


JAUU!
NALEŻAŁO CI SIĘ, WREDNA RURO!
STÓJ! STÓJ, SINGER!
NIE SŁYSZAŁEŚ? ZGINIESZ! KUTER EKSPLODUJE, GDY WYSTARTUJESZ!
WOOOHHH!
NIE!
WRESZCIE JESTEM BEZPIECZNY!
ZABIORĘ TYLKO FORSĘ Z KONTA BANKOWEGO I WYLATUJĘ ZA GRANICĘ! NIKT MNIE TAM NIE ODSZUKA!

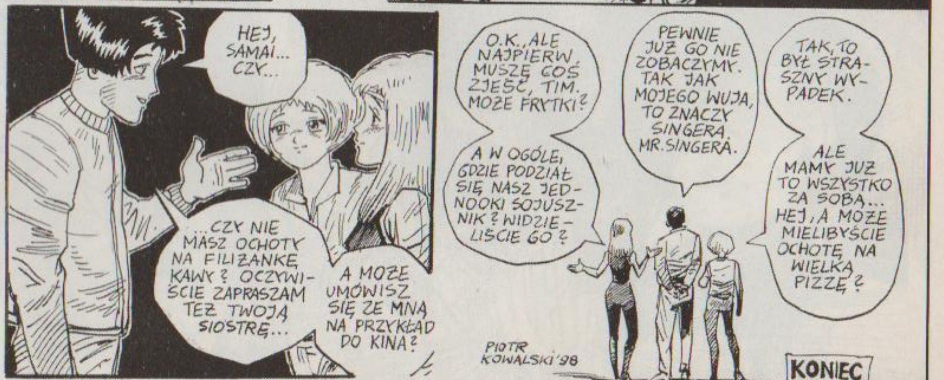

PFFFF...
CO TO? GENERATOR?
PALI SIĘ SILNIK? TYLKO NIE TO!
WHOOOM!!


KONIEC. SINGER NIE ŻYJE.
ALE TRZEBA PRZYZNAĆ, ŻE ZAKOŃCZYŁ SWOJĄ PRZESTĘPCZĄ KARIERĘ W EFEKTOWNYM STYLU.


TU TELEWIZJA ETV. NADAJEMY DLA PAŃSTWA Z SAMEGO SERCA STOLICY.
PRZED KILKUNASTOMA MINUTAMI EKSPLODOWAŁ NAD MIASTEM KUTER PILOTOWANY PRZEZ MR. SINGERA, SŁYNNEGO PRZESTĘPCĘ I FAŁSZERZA.
A OTO DWIE BOHATERKI, KTÓRE WYTROPIŁY JEGO KRYJÓWKĘ I ZAPOBIEGŁY DALSZYM ZBRODNIOM!
ETV
ADEA! NARESZCIE!
TAK SIĘ CIESZĘ, ŻE NIC CI NIE JEST, SAMAI! TAK SIĘ BAŁAM!


DOKONAŁYŚCIE TEGO, CZEGO NIE POTRAFIŁA POLICJA CAŁEGO PAŃSTWA. OD LAT POSZUKIWANO KRYJÓWKI SINGERA, ALE WSZELKIE PRÓBY ODNALEZIENIA GO I ARESZTOWANIA POZOSTAWAŁY BEZ REZULTATU. JAK SIĘ CZUJECIE?


POLICE
CIESZYMY SIĘ, ŻE USZŁYŚMY Z ŻYCIEM Z CAŁEGO ZAMIESZANIA. BYŁO CIĘŻKO...
ALE NAJWAŻNIEJSZE, ŻE ODZYSKAŁYŚMY AKTA, KTÓRE DOSTARCZĄ WIELU DOWODÓW WINY SAMEGO SINGERA, ODPOWIEDZIALNEGO ZA ZABÓJSTWO NASZEGO OJCA, ALE OBCIĄŻĄ TEŻ WSZYSTKICH CZŁONKÓW JEGO GANGU I WSPÓLNIKÓW!


HEJ, SAMAI... CZY...
...CZY NIE MASZ OCHOTY NA FILIŻANKĘ KAWY? OCZYWIŚCIE ZAPRASZAM TEŻ TWOJĄ SIOSTRĘ...
A MOŻE UMÓWISZ SIĘ ZE MNĄ NA PRZYKŁAD DO KINA?
O.K., ALE NAJPIERW MUSZĘ COŚ ZJEŚĆ, TIM. MOŻE FRYTKI?
A W OGÓLE, GDZIE PODZIAŁ SIĘ NASZ JEDNOOKI SOJUSZNIK? WIDZIELIŚCIE GO?
PEWNIE JUŻ GO NIE ZOBACZYMY. TAK JAK MOJEGO WUJA, TO ZNACZY SINGERA. MR. SINGERA.
TAK, TO BYŁ STRASZNY WYPADEK.
ALE MAMY JUŻ TO WSZYSTKO ZA SOBĄ... HEJ, A MOŻE MIELIBYŚCIE OCHOTĘ NA WIELKĄ PIZZĘ?
PIOTR KOWALSKI '98
KONIEC

ゴジラ


Od lewej: Tsubaraya Eiji (ojciec Godzilli i specjalista od FX), Tanaka Tamoyuki (producent), Haruo Nakajima (Godzilla) oraz Sahara Kenji.

GODZILLA

Tak, tak... Amerykanie w końcu mogą spać spokojnie. Ich sen o zemście za Pearl Harbour ziścił się do końca. Zaczęli od Hiroszimy i Nagasaki. Potem zalali Japonię coca-colą i hamburgerami... W końcu, by dobić Kraj Kwitnącej Wiśni, nakręcili własną wersję przygód nieśmiertelnego (w sensie merytorycznym) króla potworów.

Byłem niedawno świadkiem takiej scenki (która notabene natchnęła mnie do podjęcia tematu). W sklepie z zabawkami, naprzeciwko nowo wykładanych towarów zatrzymał się pan z czternastoletnim (tak na oko) synkiem. Dzieciak przyjrzał się ustrojstwu zamkniętemu w pudełku i wrzasnął:

- Patrz, tato! Godzilla!!
- To nie jest Godzilla - odparł spokojnie rodzic.
- Mówię ci, że Godzilla! - nadęło się młodociane pokolenie.
- Wiem, jak wygląda Godzilla - brzmiała autorytatywna odpowiedź.
- To popatrz, co tam napisali - triumfowało dziecię.
- O rany... Faktycznie Godzilla... Co oni z tobą bidulo zrobili...

Prawdę powiedziawszy, taki stosunek do tworu pana Rolanda Emmericha ma spora część osób z pokolenia pamiętającego japońskiego króla potworów w klasycznej postaci. Ze mną włącznie. Wkurzają mnie wydumane tłumaczenia, że dopiero teraz technika pozwoliła na pokazanie Godzilli takim, jakim wymarzył go sobie twórca, Inoshiro Honda. Nie mogę słuchać, że gumowe mundurki, w jakich paradował najczęstszy "animator" potwora, pan Haruo Nakajima, ograniczały jego ruchy i "usztuczniały" Godzillę. Być może... Ale...
No właśnie, ale...
Ale przez dwadzieścia dwa filmy, zrealizowane w Japonii, Godzilla był POTWOREM. Powtórzę to jeszcze raz: P-O-T-W-O-R-E-M. A nie - wystraszonym, przerośniętym legwanem biegającym grzecznie po ulicach Nowego Jorku. Japoński Godzilla miał w sobie majestat króla potworów, a przez Tokio szedł jak przecinak, z precyzją średniowiecznego tarana. Spójrzcie, jakich zniszczeń



dokonał jego kowbojski "krewniak". Brakowało tylko, żeby w spacerach po mieście trzymał się prawej strony ulicy. Gdyby nie pomoc amerykańskich sił zbrojnych (wielkie brawa za odstrzelenie szczytu Centrum Chryslera), Nowy Jork mógłby się poszczycić co najwyżej kilkoma dziurami w jezdni i paroma wybitymi szybami. A samochody? No cóż... Było się plątać po ulicach?
Zresztą, co tu mówić... Wyobraźcie sobie japońskiego "króla" chowającego się po kanałach miejskich... Śmieszne.
W chwili, gdy ten tekst ujrzy światło dzienne, temat amerykańskiej Godzilli będzie oklepany ze wszystkich możliwych stron. Biorąc pod uwagę ilość krytyk i pozytywnych opinii, nawet gdyby wielka jaszczurka zza oceanu przeżyła na ekranie, to poza nim i tak padłaby zaraz na czkawkę. Proponuję zatem (nie znęcając się dłużej nad biednym animkiem) przejść na nim do porządku dziennego i potraktować go jako jeszcze jeden element ewolucji Godzilli. Ostatecznie historia uczy, że nieudane mutacje zdarzają się każdemu gatunkowi.


Reżyser Kazuki Omori udziela Ghidorah ostatnich wskazówek.

Nim wrócę do deptania "świętej pamięci" komputerowej animacji made in USA, pozwólcie sobie przybliżyć postać klasycznego potwora, który, narodzony na Wyspach Japońskich, na dziesiątki lat zatruł wyobraźnię swoich wielbicieli na całym świecie.

Profanacji Godzilli nie doczekał pomysłodawca potwora, reżyser Inoshiro Honda. Jako "ojcu"



naszego bohatera należy mu się trochę miejsca zatem:

Urodził się w 1911 roku w prefekturze Yamagata. Był absolwentem Wydziału Sztuk Pięknych na Nihon University w Tokio. Pracę przy filmie podjął w roku 1933 jako scenarzysta i asystent reżysera w wytwórni PCL (późniejsze TOHO). Debiutował po dwudziestu latach (!!) przebywania na planie, przeciętnym filmem "Niebieska perła". Jego kolejny film, "Orzeł Pacyfiku", postawił go w dziwacznym świetle militarysty. Pozycja ta bowiem przedstawiała w korzystnym świetle generała Yamamoto i jego karierę, począwszy od Pearl


...ogień i zniszczenie były jego żywiołem.




"Król" w nowej skórze. Podobieństwo do pierwowzoru pozostawiamy do Waszej oceny.



Ekipa "starych" mistrzów na planie. "Zniszczyć wszystkie potwory" (168); potwory (od lewej do prawej) - Mothra (larwa), Rodan, Spiega (pająk), Ghidirah, Gosaurus, Minya, Angilas, Godzilla, Baragon, Monda (wąż morski); ludzie od lewejdo prawej: Teisho Arikawa (SFX), Inoshiro Honda

Harbour , a na Midway skończywszy.
Rok 1954 przyniósł mu pomysł, który rozsławił jego nazwisko jak świat długi i szeroki. Obudzony wyobraźnią reżysera i wybuchami jądrowymi pojawił się Godzilla i rozpoczął triumfalny pochód przez ekrany kin (w sumie amerykańska wersja jest dwudziestą trzecią pozycją z Godzillą w roli



głównej). Przez wiele lat Honda i jego stale rozrastająca się menażeria nie miały konkurencji na "potwornym" rynku. Przez pewien czas zagrożeniem dla TOHO stał się produkt wytwórni DAIEI, a mianowicie napędzany odrzutowymi silnikami żółw Gamera (jeden z filmów o przygodach Gamery był swego czasu wyświetlany



w Polsce i osobiście się dziwię, że kiedykolwiek próbowano go porównywać z Godzillą) (Eeeech, wspomnienia... - dop. Jedi:). Po latach świetności (1954-1969), ostatnim filmem Hondy był (mający zapoczątkować nową formę japońskiego SF) "Szerokość geograficzna zero". Był to jubileuszowy, dwudziesty film TOHO z serii "potworzastych", noszących w Japonii nazwę "kaiju eiga". W tym też okresie Inoshiro Honda współpracował z Eiji Tsubarayą, który wcielał w



życie wszystkie stwory wymyślone przez siebie samego lub przez Hondę. Po 1970 roku Godzillą zajął się następca Hondy, Jun Fukuda, dopuszczając Hondę przed kamerę tylko przy filmie "Terror Mechagodzilli".
Inoshiro Honda był długoletnim przyjacielem i asystentem samego "cesarza", Akiry Kurosawy (niestety już nie żyjącego - Naczelny obiecał obszerny artykuł o jego twórczości) (skarżypyta! - dop. naczelny). Honda zmarł 28 lutego 1993 roku w Tokio.
Z ekipy odpowiedzialnej za Godzillę nie żyją również Eiji Tsubaraya i zmarły rok temu Tomoyuki Tanaka, będący producentem obu serii "Godzilli".
Charakterystykę "króla" spróbuję przeprowadzić na zasadzie, na jakiej prezentuje się obecne postacie z mangi i anime:

Data i miejsce narodzin: Rok 1954 - wyspa Logos. Godzilla obudził się i przeszedł mutację po próbnych wybuchach bomb wodorowych. Na "dzień dobry" zatopił japoński tankowiec, a potem ruszył na zwiedzanie Japonii.



Ojcowie: Inoshiro Honda (reżyser i scenarzysta); Eiji Tsubaraya (FX); Tomoyuki Tanaka (producent) + Haruo Nakajima (mówiąc oględnie, siedział w środku Godzilli).

Gatunek: nie wyjaśniono do końca czym naprawdę jest Godzilla. Ten Klasyczny i jedyny prawdziwy naturalnie. Teorii jest kilka. Otóż miała to być krzyżówka tyranozaura ze stegozaurem, zamrożona na miliony lat i przywrócona do życia na skutek promieniowania radioaktywnego. Inna wersja mówi, że Godzilla to typ dinozaura zwanego godzillozaurem, zmutowanym przez powyższe promieniowanie. I ta wersja uznawana jest za obowiązującą.

Kolor: Konia z rzędem temu kto określi to jednoznacznie. Popatrzcie na zdjęcia i osądźcie sami.

Wysokość/waga: Godzilla rósł!! I to nie jest żart. Nasza gwiazda w miarę upływu lat potężniała. Było to prawdopodobnie spowodowane rozwojem budownictwa w Japonii i coraz wyższymi wieżowcami. "Król" aby sprostać stawianymi przed nim problemami rósł razem z nimi. I tak potwór miał rozmiar:
pięćdziesiąt metrów wysokości/dwadzieścia tysięcy ton wagi w latach 1954-75;
osiemdziesiąt cztery metry wysokości/pięćdziesiąt tysięcy ton wagi w latach 1984-89;
sto metrów wysokości/sześćdziesiąt tysięcy ton wagi w latach 1991-95.
Jako ciekawostka - ogon nie nadążał za "królem" i miał stale sto czterdzieści metrów długości.

Broń "króla": oczywiście ta defensywna - to łapy, zęby, pazury i ogon. Daleki zasięg, to poprzedzony świeceniem płyt grzbietowych (grzebienia) radioaktywny oddech; możliwość uderzeń energetycznych i wyzwalania pól elektrycznych lub magnetycznych; skażenia wszystkiego co miało kontakt z jego skórą lub krwią.

Pożywienie: dementując kretyńskie



plotki o tym, że Godzilla jest ludojadem wyjaśniamy: Godzilla nie jadł i nie je ludzi. Jako gadzina radioaktywna "żywi się" energią jądrową lub wysokim napięciem.

Pochodzenie imienia: wątpię, żeby takim problemem zawracali sobie głowę Japończycy. Jak zawsze Amerykanie musieli postawić sobie kropkę nad "i" i wywiedli imię "króla" od dwóch słów, gorilla (goryl) i kujira (potwór lub wieloryb).

Uroda: mimo sylwetki typowej dla dinozaura, Godzilla nie zatracił nic z japońskich mitycznych smoków. Pasuje do środowiska wysp i wyobraźni jej mieszkańców. "Pyszczek" naszego gwiazdora został podobno zapożyczony z królującego na tokijskim targowisku "owoców morza", boga potwora opiekującego się rybami i rybakami.

Głos: ciekawostka ujawniona przy okazji kręcenia amerykańskiego klonu (fuj!) "Godzilli". Japończycy trzymali to dotychczas w tajemnicy. Otóż słynny ryk "króla" nie jest wbrew pozorom świstem lokomotywy ani syreny okrętowej. Nie jest to również skrzyp zardzewiałej bramy. Jest to po prostu dźwięk... rozstrojonej wiolonczeli.

Prześledźmy życie i karierę Godzilli na podstawie jego filmografii. A nie każdy gwiazdor jest w stanie pochwalić się taką ilością głównych ról. Nie będę wspominał o mutacjach jakie przechodziły filmy za oceanem, gdzie na ogół dodawano do obsady jakiegoś "długonosego" Amerykanina. Ponadto na ogół w beznadziejny sposób udziwniano tytuł. Trzymajmy się klasyki (lub tytułów pod jakimi filmy ukazały się w Polsce).

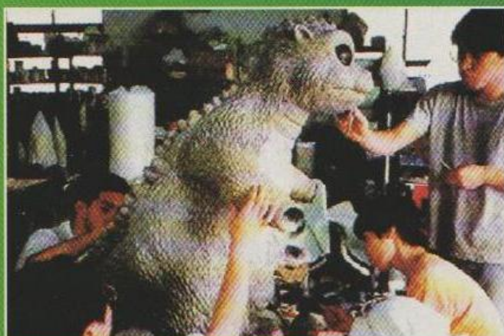
W 1954 r. w filmie "Godzilla" ("Gojira") obudzony i zmutowany przeleciał jak tajfun przez Tokio. Film miał ambicje dzieła antywojennego, ukazującego alegorycznie do czego może doprowadzić użycie broni jądrowej. W sumie spełniał te zadania. Ponadto mimo techniki czarno-białych zdjęć naprawdę oddziaływał na wyobraźnię widza. Film



Nawet gdy był czarno-biały, od razu wyglądał na "władcę potworów".



kończył się śmiercią potwora. Nie, to nie jest przejęzyczenie. Godzilla zginął i to dosyć definitywnie rozebrany na części pierwsze. Przy okazji śmierć wybrał również prof. Serizawa, odkrywca broni mogącej wydzielać i odbierać z obiektu ataku tlen. Uznając, że ludzkość nie powinna dysponować taką bronią, popełnił samobójstwo.



Tak przygotowywano model Minya - syna Godzilli.

W 1955 roku w filmie "Gojira-no gyakushu" na ekranie pojawił się tajemniczy stwór, bliźniak zabitego rok wcześniej Godzilli. Dodatkowo towarzyszył mu Angilas, który był późniejszym kumplem "króla". Tym razem to dziwne stworzenie zostało przywalone lodem i zmrożone. Wielbiciele Godzilli odetchnęli pełną piersią. Zły chłopiec wrócił do miasta... I już w siedem lat potem start się z King Kongiem w filmie "King Kong tai Gojira".

W roku 1964 Godzilla musiał się zmierzyć z kolejnym pupilkiem Eiji Tsubarayi, gigantyczną ćmą Mothrą, w filmie "Mosura tai Gojira". Wprawdzie "król" samą ćmę uziemił, ale dwie larwy Mothry dały mu w końcu radę.

Rok 1964 zaowocował również prawdziwą perłą (film "San-daikaiju chikyu saidei-no daikessen) w rodzinie "kujira". Trzygłowa bestia żywcem wyjęta z mitologii Wschodu miała na imię Ghidora i była typowym czarnym charakterem. W dodatku kosmicznym... Ziemski team Godzilla, Mothra (larwa) i Rodan (latające monstrum z rodowodem pterodaktyla) złoił mu okolice podwójnego ogona i odesłał w kosmos.

Spotkali się w rok później na planie "Inwazji potworów" ("Kaiju daisenso"). Tym razem Ghidora dostała baty najpierw na planecie X, a potem na Ziemi.

W 1966 roku Godzilla nieco brutalne pozbawił szczypiec olbrzymiego raka Ebirę w filmie "Ebirah, potwór z głębin" "Nankai-no daiketto".



Plakat pierwszej "Godzilli" z 1954 r.

"Hurrey. It's a boy" (dlaczego po angielsku?) ryczał radośnie "król" w 1967 roku po urodzinach Minyi, czyli własnego syna na planie "Syna Godzilli" ("Gojira-no musuko").

Mały Minya w towarzystwie kilku innych przyjaciół tatusia dał popis już po roku w filmie "Kaiju soshingeki", gdy na drodze ponownie stanęła im Ghidora.

Powstały w 1969 roku film "All-kaiju daishingeki" nie grzeszył niestety oryginalnością, bo stanowił po prostu zlepek dotychczasowych produkcji.

W tym miejscu swoją działalność zakończył Inoshiro Honda. Już "Ebirah" i "Syn Godzilli" nie były jego filmami, ale od tej pory reżyserzy zmieniali się podobnie jak przeciwnicy Godzilli. To znaczy częściej niż często.

W 1971 roku "król" w obronie Ziemi (złagodniało mu się na starość) zmierzył się z powstałą z brudów i zanieczyszczeń Hedorą - "Godzilla kontra Hedora" ("Gojira tai Hedorah").

W rok potem, przy pomocy Angilasa, przepędził z naszej planety Gigana i pomagającą mu Ghidorę - "Godzilla kontra Gigan" ("Gojira tai Gigan").

W roku 1973 Godzilla pomógł super cyborgowi Jet Jaguarowi w walce z wysłańcem podziemnego królestwa Seatopii, Megalonem ("Gojira tai Megaro").

W latach 1974-75 na planie dwóch filmów: "Terror Mechagodzilli" ("Gojira tai Mekagojira") i "Powrót Mechagodzilli" ("Mekagojira-no gyakushu") "król" wreszcie dostał godnego jego talentu przeciwnika - Mechagodzillę. Przy pomocy mitycznego potwora King Seesara dwa razy rozniósł robota na części. W drugiej części po raz ostatni za kamerą stanął Inoshiro Honda.

Potem Godzilla miał dziewięć lat przerwy. I po powrocie na ekrany najwyraźniej coś mu się pomieszało. W trzydziestolecie swojego powstania znowu zaczął rozrabiać. Tytuł filmu, ponownie jak przed laty, brzmiał po prostu "Gojira".

W 1989 roku powstaje "Gojira tai Biorante", gdzie przeciwnikiem potwora jest mutant skrzyżowany z DNA róży, zmarłej córki naukowca i Godzilli (?!).

Rok 1991 ponownie zaowocował pojedynkiem Godzilli i Ghidory w filmie "Godzilla kontra King Ghidora" ("Gojira vs King Ghidorah"). Tym razem historia stanęła na głowie, bo po tym jak Godzilla urwał jeden z łbów Ghidory, ludzie zastąpili go częściami mechanicznymi, tworząc ze smoka cyborga. Moim zdaniem Ghidora przybrała na urodzie.

Kolejnymi przeciwnikami Godzilli byli:

- w 1992 roku Mothra wspomagana przez swojego bliźniaka "z ciemnej strony mocy" Bathrę ("Gojira tai Mosura").
- w 1993 na arenę powróciła Mechagodzilla, natomiast Godzilla po raz drugi dostała do kompanii synka ("Gojira vs Mechagojira").
- w 1994 mały Minya urósł i stał się Juniorem, by w raz z tatą dołożyć Kosmicznej Godzilli ("Gojira vs Space Gojira").
Nowym bohaterem w tym filmie był robot Mogera.
- cykl zakończył film z 1995 roku "Gojira tai Destroyah". Godzilla trafił na swego. Był nim Destroyer, czyli zmutowana forma życia posiadająca zdolności broni, która zabiła Godzillę w 1954 roku. Z braku tlenu w organizmie "król" po raz drugi (w Japonii) pożegnał się z życiem. Jego syn ocalał, ale mimo to nie kontynuowano tego wątku. TOHO postawiło na Mothrę.

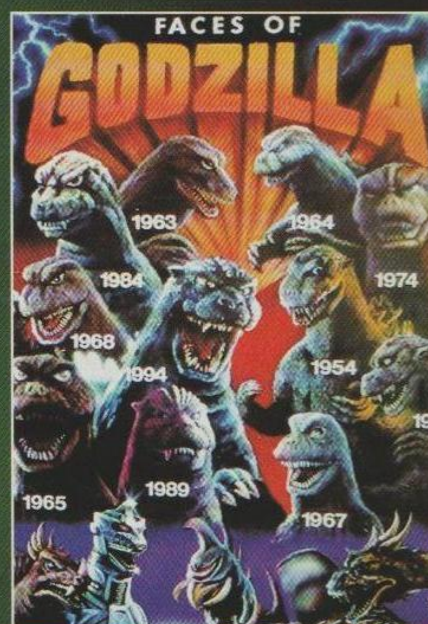
Rok 1998 miał się stać przełomem i ponownym rebootem "króla potworów". Co z tego wyszło, sporo z was widziało. Godzilla zmutował chyba nieco za bardzo. Amerykanie potraktowali wizerunek japońskiego stwora z balansującą na granicy bezczelności nonszalancją. Nie neguję, że stworzyli (pod względem dynamiki) imponujące widowisko. Odpowiedzialny za efekty FX Patrick Tatopoulus stanął na wysokości zadania. Atak śmigłowców w kanionach ulic Nowego Jorku powinien przejść do historii gatunku... Tylko dlaczego to coś, stanowiące skrzyżowanie spielbergowskiego tyranozaura i przerośniętego Obcego ("Alien") nazwano Godzillą. Nawet jej ryk, mimo że



zbliżony do pierwowzoru, znacznie się różni od oryginału made in TOHO. Jedynym wytłumaczeniem jest tu chyba potrzeba komercyjnego (tym samym ułatwionego) sprzedania produktu. Na film o takim tytule pociągną tabuny przedstawicieli kilku pokoleń. Najmłodszych być może to zadowoli, u starszych pozostawi zaprawiony nostalgią niesmak. Z różnych powodów... No bo kto to widział, żeby Godzilla zaplątał się w liny mostu. Albo żeby go zabili kilkoma marnymi rakietami. Jedynym pocieszeniem było dla mnie zaangażowanie Jeana Reno, aktora, który jako jedyny w tym filmie "grał", a nie ograniczał się do klepania pisanych na kolanie dialogów.

Koniec z biadoleniem. Tym bardziej, że Matthew Broderick (główna rola męska) podpisał kontrakt, który sugeruje powstanie jeszcze co najmniej dwóch filmów z Godzillą. A ja (z bólem) podrepczę na nie grzecznie przyciągnięty magią imienia Króla Potworów.

Darek Styrna



Jak widać na przestrzeni lat "twarz" Godzilli ulegała całkiem poważnym zmianom.



Takao Okawara (reżyseria) wyjaśnia Destroyahowi jak dobić Godzillę.

Dzień z Sailor Moon

Dnia 19 września, w warszawskim klubie "Stodoła" odbyła się pierwsza w Polsce impreza w całości poświęcona tematowi Sailor Moon. Co prawda na Sailorkach się nie skończyło i w praktyce każdy fan mangi i anime mógł znaleźć na tej imprezie interesujące go gadżety, lecz mottem przewodnim tego wydarzenia była przede wszystkim promocja spolszczonej anime - Sailor Moon Super S the Movie. A jak było, zapytacie...?

Pierwszy szok przeżyliśmy, gdy tylko na horyzoncie ukazał się cel naszej podróży... takiej ilości fanów nie spodziewał się NIKT, ani organizatorzy, ani przybyli uczestnicy, ani mili panowie z ochrony obstawiający wejścia. Końca ogonka nie było widać (ostatni raz widziałem



Nasz aparat był bezwzględny - wytropił wszystkie atrakcje imprezy...

takie w latach 80.!), to było doprawdy nieprawdopodobne. Udało nam się jakoś dostać do środka, na szczęście nikt nie robił z tym większych problemów. Kłopoty natomiast pojawiły się trochę później, po upłynięciu kilku godzin, gdy wewnątrz była już nadplanowa ilość osób (prawie 2 tysiące!), a mimo to kolejka oczekujących niewiele się zmniejszyła - wkrótce stało się jasne, że wszyscy nie zdołają dostać się do środka... a szkoda... Gdy piszę te słowa minęły prawie dwa tygodnie od imprezy, a do redakcji nadal przychodzą stosy listów od rozgoryczonych fanów, którym nie udało się wejść do środka...

Natomiast wewnątrz panowała bardzo sympatyczna atmosfera, fani byli wszędzie, a co znamienne - wokół aż roiło się od wszelkiego rodzaju przebierańców: postaci ze świata Sailor Moon. Staraliśmy się być wszędzie, ale niestety szybko doszliśmy do wniosku, że nasze ręczne teleportery nie podołają i siłą rzeczy nie zdołamy ogarnąć wszystkich ważnych wydarzeń zaplanowanych na ten dzień... na szczęście (!?!) organizatorzy mieli podobne problemy, a zatem byliśmy kwita :). Mówiąc jednak poważnie - fakt, że braliśmy udział w jednej z przełomowych dla rozwoju rynku mangowego w Polsce imprezie, zdaliśmy sobie sprawę dopiero wtedy, gdy już było po wszystkim. Gdy wieczorkiem, jeszcze tego samego dnia, w spokoju, zasiadłem w swoim wygodnym fotelu i w końcu dotarły do mojego sponiewieranego (acz szczęśliwego) umysłu, wszystkie wspomnienia z zakończonej przed kilkoma godzinami imprezy - trafił we mnie piorun (Alfred się zastrzega, że tym razem, to naprawdę nie jego wina... fakt) - jeśli następna impreza spod znaku Sailorki będzie się cieszyła TAK wielkim powodzeniem (a mam szczerą nadzieję, że tak właśnie będzie), trzeba będzie poważnie zastanowić się nad kolejną organizacją tego przedsięwzięcia. Marzeniem byłoby zobaczyć, że WSZYSCY dobrze się bawią i nie ma nikogo, kto musiałby odejść z kwitkiem... no, może poza wysłannikami Królestwa Ciemnoty... eee... Ciemności, chciałem powiedzieć... :).



Ci wszyscy natomiast, którym udało się wedrzeć do środka, mieli okazję zakosztować wielu miłych wrażeń. Wokół roiło się od wspaniałych fanów i ślicznych fanek równie ślicznych Sailorek. Wszędzie wokół stoiska obłożone były oryginalnymi mangami, plakatami, płytami i wieloma, wieloma innymi gadżetami przywiezionymi wprost z samej Japonii... było w czym wybierać... ale nie było czym płacić (hihi)... no cóż, mangamania to kosztowne hobby; także ze względów zdrowotnych, gdyż zdarzyło się, że niektóre osoby pod naciskiem tłumów nie wytrzymały i najzwyczajniej w świecie mdlały... czyżby Królestwo Ciemności odważyło się kraść fanom energię życiową...!?! - osobiście przeprowadzę dochodzenie w tej sprawie, możecie być pewni! Alfred! Przynieś mojego gumowego kurczaka na wrotkach!



Przeboje z serialu Sailor Moon brzmiały na koncercie nie gorzej niż w oryginale.

Stoiska z mangowymi gadżetami nie były oczywiście jedyną rozrywką na tej imprezie, było tego o wiele więcej - konkursy, koncert, smakowanie specjałów kuchni japońskiej (szkoda, że zabrakło pokazu origami) i przede wszystkim - tłum fanów!

Mimo wszystko jestem pod wrażeniem tych, którzy mimo niespodziewanego nawału pracy nie dali za wygraną - osoby prowadzące konkurs wiedzy, najciekawszego stroju, osoby niewidoczne, a czuwające nad bardzo istotnymi elementami całego przedsięwzięcia - trudno wymienić wszystkich, ale z pewnością należy im wszystkim podziękować, gdyż to właśnie dzięki ich staraniom impreza ta doszła do skutku.

O tym, co działo się w środku mówił dalej nie będę, gdyż zrobią to za mnie autorzy kolejnych sprawozdań umieszczonych pod tym tekstem; chcę tylko zaznaczyć, że było nam naprawdę miło i z pewnością spotkamy się na jeszcze wielu mangowych imprezach. Polscy fani mangi i anime należą do najwspanialszych ludzi na świecie i jesteśmy szczęśliwi, że możemy być z Wami. Do zobaczenia!



Konkurs wiedzy Sailor Moon - uczestników było bardzo wielu...

Mr Jedi

KRÓTKA IMPRESJA - czyli O DNIU SAILOR MOON SŁÓW KILKA...

Rzadko kiedy się zdarza, by jedno wydarzenie zgromadziło tak wiele osób zadowolonych z imprezy i załamanych tym, że może się tylko jej przyglądać. Mówiąc między nami - po raz pierwszy miałem wyrzuty sumienia, że mogłem wejść bez kolejki. Nie do końca jestem pewien, czy na moim miejscu nie powinna się znaleźć jakaś dziesięciolatka z wypiekami na buzi, ściskająca pod pachą wypracowany mundurek swojej ulubionej Sailorki.

Przyznaję się bez bicia... Impreza swoimi rozmiarami przerosła moje najśmielsze oczekiwania. Jako mieszkaniec Gdyni uważałem, że "Świat Mangi" może pod względem ilości uczestników stanowić wzorzec, ale wygląda na to, że możemy u czarodziejek jedynie terminować. Jasne, że, jak to zapewne zauważy część "ortodoksyjnych" mango-animowców, trudno



...okazało się, że organizatorzy nie przewidzieli aż tak dużego zainteresowania.

porównywać te dwie imprezy... Ale wracajmy do warszawskiej "Stodoły" i oblegających ją tłumów. Jak już wspomniałem - imponujący rozmiar. Szkoda tylko, że jak mi się wydaje - niezamierzony...
Odnoszę wrażenie, że organizatorzy (paluchem nie pokażę kto, bo i tak wszyscy wiedzą) patrzyli na rosnącą i niknącą na horyzoncie kolejkę z

równym osłupieniem jak zaproszeni goście. Nie chcę ganić... Chwała wszystkim, którzy pokazali, że grono wielbicieli japońskiej kreski to nie kilku zapaleńców, ale całkiem sobie spory tłumek, którego "Stodoła" nie była w stanie strawić. Intencje organizatorów z założenia były pewnie słuszne. Lokal mógł pomieścić w porywach do dwóch tysięcy osób. Liczba, wydawałoby się, astronomiczna. Pytanie brzmi: czyja to wina, że Sailormaniaków przyszło prawie dwa razy tyle? Niby niczyja, ale obawiam się, że grono fanów, którzy mogli się jedynie oblizywać stojąc przed zamkniętymi (i pilnie strzeżonymi) drzwiami, nie będzie rozliczać intencji, a jedynie fakty... A fakt jest jeden... sporo osób, które pofatygowały się na święto Sailorek z całej Polski nie miało szansy nawet pocałować klamki (ochrona nie pozwalała - wiadomo - klamka rzecz nabyta).

Charleston w wykonaniu Roota!





Ganić nie chciałem, a czy chwalić? W sumie tak. "Planet Manga" decydując się na wydanie "Sailor Moon S" na kasetach, ryzykowała. Ostatecznie był to krok pionierski, a nie każdy lubi sondować rynek. Wyłom chyba się udał, bo jak zdążyłem zauważyć na zapleczu, nim doszło do krótkiej konferencji z wydawcami, premierowych kaset w sprzedaży zabrakło. Mam nadzieję, że ten fakt spowoduje, iż na rynku ukażą się kolejne kasety w języku polskim. Co do samego "Dnia" i jego uczestników. Kochani!!! Wszyscy, którzy zdołaliście się wcisnąć i Wy, którzy zostaliście na zewnątrz. Dziękuję po staropolsku nisko czapką do kolan i równie nisko po japońsku. Dzięki Wam możemy jako redakcja spoglądać chyba nieco jaśniej w przyszłość. Tak naprawdę sukces tej imprezy (bo był to niewątpliwie sukces, mimo niedociągnięć) to Wy i tylko Wy. Przekrój wieku gości był naprawdę imponujący. Podobnie jak wiedza uczestników konkursu na temat Usagi i jej koleżanek. Równie gorąco dziękuję wszystkim, którzy przyszli na imprezę w sailorkowych strojach. Dzięki Wam koloryt sali przekroczył gamę tęczy. Kiedy ten tekst ujrzy światło dzienne, będzie to już zapewne przysłowiowa musztarda po obiedzie. Narzekania i przygany nic nie zmienią. Możemy sobie jedynie życzyć nawzajem, by podobnych mango-festynów było więcej. To dzięki takim imprezom możemy zaistnieć i zostać dostrzeżonymi. Więc może na przyszłość coś większego? Mowa o lokalu naturalnie (Hala Ludowa! Hala Ludowa! - dop. Jedi). Mogę jedynie żywić nadzieję, że rodzice, którzy tłumnie przybyli ze swymi pociechami, nie potraktują "Stodoły" według zasady "że drugi raz się nabrać nie dadzą" (były niestety i takie głosy).

To tyle na szybko... Do następnego razu i, mam nadzieję, w co najmniej takim samym gronie...

Darek Styrna

Okey, każdy z Was na 200% zna potęgę Księżyca, a właściwie to potęgę i magiczną moc serii "Sailor Moon". Dlatego zapewne obił Wam się o uszy fakt odbycia się 19 września imprezy w Warszawskim klubie "Stodoła" poświęconej jak nie w stu, to w dwustu procentach Księżycowi, księżniczkom, Tuxidom i króliczkom ^_^.

Impreza nazywała się "Dzień z Sailor Moon", i narobiła duuużo zamieszania...

Na miejsce przybyłem tłumnie, bo aż z Rootem (^_^) na dwie godzinki przed oficjalną dewastacją... chciałem powiedzieć, przed oficjalnym rozpoczęciem. Już wtedy rzucił się w oczy "drobny" fakt - masa ludzi przed głównym wejściem, kolejka sięgająca kilkudziesięciu metrów i tony wygłodniałych oczu, spragnionych tylko jednego - Sailorki w bikini! (jak głosił napis na plakacie, hehe). Po zrzuceniu rzeczy w sali głównej, postanowiłem nieco zwiedzić cały budyneczek. Cóż, klub "Stodoła" do największych miejsc nie należy, toteż sala główna była "lekko maława", przestraszyłem się myśli, w której 1000 osób tutaj wchodzi i demoluje stoiska, a następnie wiesza organizatorów przed głównym wejściem i karze w imieniu Księżyca. Do przyjemnych rzeczy tego bym raczej nie zaliczył (hihi), ale na pewno zaliczyłbym aż 5 stoisk sklepowych, w tym takie firmy jak R.A.R. (firmowy sklep Galaxy Comics w Krakowie), Planet Manga (wydawca owego filmu



Kolejka przed "Stodołą" - takiej frekwencji nie spodziewał się NIKT!





Udło nam się namówić niektóre Sailorki na kilka zdjęć.





Fani nie przegapili ani jednej okazji, aby zrobić sobie zdjęcie z Sailor Jedi... mimo, że ten zastrzegał się, iż jest tylko admirałem... czy też kapitanem... nieistotne.

z Sailorkami), J.P.Fantastica z Yasudą-san na czele (wydawca polskiej mangi Sailormoon), MangaZyn (masa mangowych gadżetów do nabycia) oraz TM-Semic (wydawca mangi Appleseed). Już wtedy można było kupić różne różności (ale to fajnie zabrzmiało), w postaci mang, kaset, kalendarzy i innych cennych (oj tak, powiedziałbym raczej kosztownych, hehe) gadżetów. Jednak na filmach świat się nie kończy (a może?), oprócz oczu należy także zadbać o żołądki. Z tym nie było większego problemu - dwa bary, w tym jeden japoński! Tak, restauracja "Tsubame" ("Jaskółka") częstowała ludzi swoimi potrawami w cenach od trzech do kilkudziesięciu złotych (a nie jenów???). Gorąco polecam wszystkim filie tej restauracji w Warszawie, mają naprawdę dobre jedzonko oraz tzw. "klimacik". Dla wybrednych Tsubame przygotowała herbatki, które można było nabyć i zaparzyć sobie samemu w domku (bądź zjeść na sucho, jak to niektórzy robili). Ogólnie ten punkt naprawdę się organizatorowi udał, całość pracowała od samego początku aż do końca! Kiedy tak sobie podglądałem piękne japonki w kimonach, coś złapało mnie za rękę. Nie, to nie był Anioł, niestety (heheh), tylko ochroniarz, chcący z wielką chęcią (i siłą) usunąć mnie z budynku za brak "ajdenta" (identyfikatora). Ledwo uszedłem z życiem (mogłem wyglądać już inaczej, wtedy nikt by mnie nie poznał), ale w dziesięciu jakoś sobie poradziliśmy... (jeżeli można tak nazwać podejście do kasy i przystemplowanie sobie loga Planet Mangi na łapkę). I wtedy, dokładnie w tej chwili, do budynku zwalił się tłum krwiożerczych bestii! Nie, to nie byli zdziczali podatnicy, nawet nie stado pędzących imadeł - to byli Ci najgorsi - fani Sailormoon!!! (Eee tam, od razu najgorsi - dop. Jedi:)). Było ich ok. 3000, a każdy w ręku miał broń - a to komiks SM, a to gazetkę "Sailormoon Magazyn", a to "Kawaii" (z tym było już łatwiej, jako że mogłem się bronić, mówiąc, iż jak mnie zabiją, to nie napiszę o imprezie... eee... no nie, jakbym tak powiedział, to by mnie od razu zadziabali). Wpadli niespodziewanie, tak niespodziewanie, iż nawet sam organizator, Robert Korzeniewski (zwany dalej Rootem, heheh) zrobił na ich widok mangowe oczy.

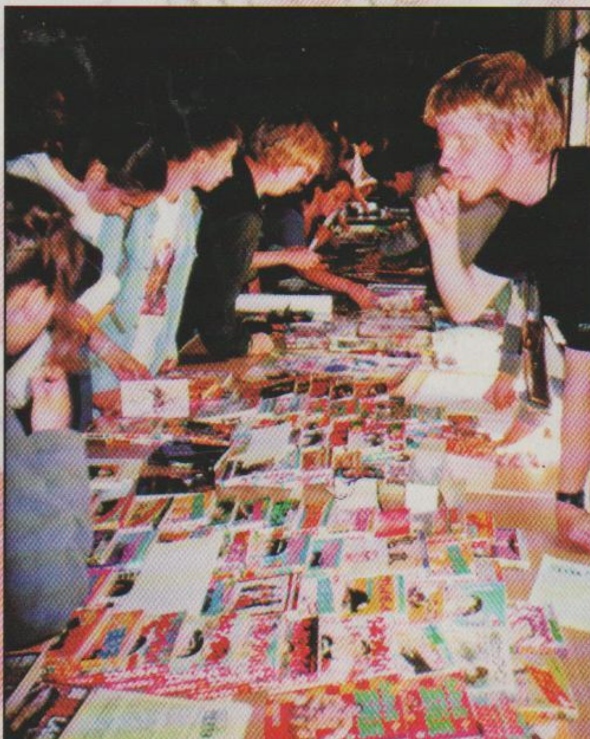
Na salę główną wpadło 1800 osób... niestety, TYLKO 1800. Jak już Wam wspomniałem, w sumie było ich ok. 3000, ale druga część się już nie dostała. Czemu? Budynek może i mógł ich pomieścić, ale Root nie podpisał specjalnej umowy i nie mógł wziąć za nich odpowiedzialności - jednym słowem zawiódł - był bezradny wobec tego faktu, więc postanowił się ulotnić, heheh. Ci, którzy się nie dostali, zapewne czekają na relację z samej imprezy, co działo się w budynku, kto wygrał maskaradę, konkurs wiedzy, kto co śpiewał, kto ile kupił, czy zostały jakieś plakaty, kto kogo ukarał... i inne takie. Cóż, biorę się do roboty. Jak zwykle muszę powiedzieć, że macie czego żałować, mimo iż ta uwaga jest tu chyba nie na miejscu (ale jednak macie hihi). Fani wykupili dosłownie wszystko - kalendarze z Sailorkami szły jak świeże bułeczki, mangi również, nie mówiąc już o kasetach z SM! Poszło ich chyba z 1000 sztuk (każda po 40zł)!!! Na sali głównej można było zobaczyć próbkę filmu puszczaną na rzutniku przez prawie połowę imprezy. W sumie mało na tym czymś było widać, ale po co komu więcej - ważne, że jest Luna, że jest Usagi, że jest Mako i że jest po polsku! Sailor Moon zawitała nareszcie na naszym rynku wideo i wcale nie jako przegrana kaseta z Polsatu, ale jako film pełnometrażowy bez "słonecznego" znaczka! Do samego filmu przyczepić się nie można - jest super, tłumaczenie wspaniałe (chociaż ma parę mankamentów, np. powiedziano iż zamiast Wojowniczek będzie użyte oryginalne słowo Senshi - nie pojawiło się ono ani razu!!!), piosenki z tekstem napisanym u dołu ekranu (oczywiście tekst



Spotkanie z Fanami trwało bardzo krótko, bo tylko 10 minut...

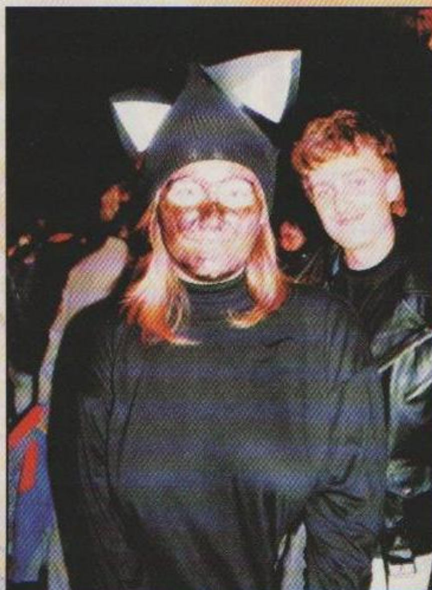
po polsku), oryginalne ataki (koniec z "mydłem powidłem", czy "grochem fasolą"!), są SAILORKI (zamiast Czarodziejek np. Sailor Mars, Sailor Merkury) i jest masa dobrej zabawy. Jednak nic nie jest bez wad. A do największych zaliczę oczywiście jakość filmu. To, co zobaczyłem naprawdę bardzo mnie rozczarowało. Jeżeli będziemy mieli takie oryginały, to część ludzi








Niestety warunki techniczne nie pozwalały na zorganizowanie premierowego seansu Sailor Moon Super S the Movie.

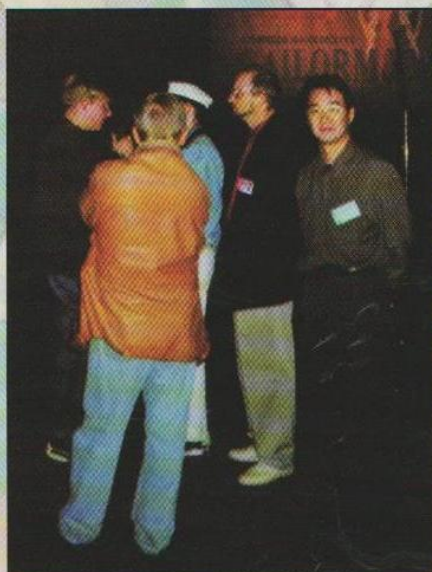

Wyobraźnia fanów Sailor Moon nie zna granic.

zrezygnuje ze wspaniałego hasła "Otaku kupują tylko oryginalne kopie"! Po pierwsze obraz: śnieży jakbym oglądał Polsat, po drugie - dźwięk: zamiast obiecywanego Stereo - MONO, na stereo charczy i huczy. Wielki minus, naprawdę. Następnym razem oczywiście będzie lepiej, ale liczy się również start. Wracając do imprezy. Do największych, mega-odlotowych atrakcji osobiście zaliczę czadowy, wprost hiperowy koncert dwóch dziewczyn - Ewy i Kasi z Warszawy, które w mistrzowski sposób zaśpiewały najbardziej znane kawałki z Sailor Moon! Było więc "Moonlight Densetsu", "Takishido Meraajo", "Moonlight Revenge" czy "Kazemo Soramo Kitto", ale to tylko część! Całość tak wspaniale zaaranżowana, publiczność taka rozgrzana, a ja taki szczęśliwy - zdarłem sobie gardło śpiewając z nimi, ale było warto - w Polsce to pierwszy koncert w historii naszych konwentów - i jak na coś pionierskiego, był on w zupełności udany! Do dziś mam ich piosenki w głowie, szkoda tylko, że dziewczyny nie tańczyły (mimo naszych próśb) i że "Eien no Melody" (piosenka Rei z serii R) zaśpiewały po polsku... jakoś tak dziwnie to brzmiało w naszym języku (nihongo RULEZ!). Jednak reasumując, to było tak wielkie dla mnie przeżycie, iż na Świecie Mangi 4 obiecuję Wam jego powtórkę, oczywiście jeżeli dziewczynom termin podpasuje.

Poza wspomnieniami z koncertu, mam również parę innych uwag, niektóre miłe, niektóre nie. Maskarada - to już tradycja, dlatego była aż tak udana. Takiej ilości Moonies to ja nie widziałem w życiu! Gdzie się człowiek nie obejrzał, tam albo Serenity, albo Usagi, albo Makoto, Rei... mało było Michiru i Minako, ale były nawet Trzy Gwiazdy! I Galaxia (która zgarnęła bodajże pierwszą nagrodę!!!). Yess! Galaxia miała czadowo wykonany strój, od razu wiedziałem, że wygra (ale po co mówić, jeszcze by ktoś na tym skorzystał hihi). Chciałbym pogratulować wszystkim fanom - wy musicie szczerze KOCHAĆ ten serial, tak się namęczyć nad strojami, naprawdę, zapraszam Was na inne imprezy - na pewno daleko zajdziecie! I zabawa będzie przednia! Oprócz maskarady... hmm... co my tu jeszcze mieliśmy napisać... aaa... właśnie, ochroniarze. Porażka, totalna, nie do wytrzymania. Ludzie, którzy zamykali okna, aby nie można było nawet porozmawiać z kolegami z zewnątrz (którzy się nie dostali), czy wyrzucający ludzi z pomieszczeń, albo nie wpuszczający nikogo, nawet z plakietką organizatora! Idiotyzm! Jeżeli następnym razem ktoś taki będzie tego wszystkiego pilnował, to naślę Raidena, aby pociął ich kataną (wiem, drastyczne, ale lubię jak jest drastycznie hihi). A jeśli chodzi o przeszukiwanie każdej wchodzącej osoby - pomacać tu, pomacać tam, przejrzeć plecak, dać buzi (nani yo???!), hehehe... normalka - ech, panowie ochroniarze...

No, ale my tu gadu gadu, a cenny papier leci, hehe. Postaram się teraz ten cały bałagan myślowy podsumować. Hmm, to może być trudne. Impreza była fajna, naprawdę udana, choć z dużymi minusami, których tak szybko nie da się wymazać z pamięci, przyniosła ludziom masę radości, ale niestety tylko tym nielicznym, którzy dostali się do budynku. Zaowocowała nowymi wrażeniami, powiała świeżością, ale - zawsze jest jakieś "ale" (jak to mawia Takaya) - to, co było najważniejsze, zawiodło... Czasu się już nie cofnie, ale obraz płaczących dzieciaków przebranych za Sailorki może doprowadzić do załamania... bądź morderstwa na organizatorach (w najlepszym przypadku hihi). Ogólnie mamy nową kasetkę na rynku anime, mamy kolejny tomik Sailormoon, mamy polskie seiyuu (hehe), mamy plakat z Sailorkami w formacie A2 (już Planet Manga zapowiedziała dodruk kolejnych 1000 sztuk!), i mamy co wspominać - a to chyba się głównie liczy. Oby następna impreza odbyła się nie jak najszybciej, ale w jak największym lokalu (ja proponuję GeoFront hehe), czego organizatorom (mimo, że sam do owych należę) i całej reszcie życzę, a ludziom, którzy się do budynku nie dostali powiem tylko - gome, więcej naprawdę nie mogę zrobić, nikt już nie może... pamiętajcie - jesteśmy z Wami i Was kochamy!

Robin



Wywiad z panem Shinem Yasudą, przeprowadzony ukradkiem na Dniu z Sailor Moon...

Kawaii: Witamy na Dniu z Sailor Moon...
Shin Yasuda: Dzień dobry
K: Od razu zacznijmy od pytań, bo czas i obowiązki gonią... Co słychać u "Akiry"?
S.Y.: No, chyba już niedługo, bo w lutym, powinniśmy rozpocząć druk... Może koniec lutego... Planujemy 38 tomów.
K: Czy kolejne tomy Akiry będą się ukazywały co miesiąc?
S.Y.: Nie wiem. Dużo będzie zależało od kolportażu w kioskach. Prawdę mówiąc, jak na miesięcznik, tempo może być zbyt duże. To jest również jeden z powodów, dlaczego "Czarodziejka z księżyca" ukazuje się co półtora miesiąca.
K: W jakim formacie ukaże się "Akira"?
S.Y.: Będzie wielkości komiksów amerykańskich, ale grubsza. Będzie miała około 100 do 120 stron i będzie wydana na grubszym papierze.
K: Oczywiście w czerni i bieli?
S.Y.: Zależy, jakie dostaniemy materiały. Na ogół starano się, aby kilka pierwszych stron w każdej części było kolorowych.
K: Czy prócz "Akiry" polscy miłośnicy mangi mogą liczyć na jakieś nowe tytuły?
S.Y.: Naturalnie chciałbym... Najnowsze rozpatrywane oferty to "Dragon Ball" i "Evangelion"... Rozpatrujemy również możliwość drukowania "Ranmy"... ale... zależy do czego dostanę prawa. W październiku jadę do Frankfurtu na Targi Książki, gdzie pojawią się przedstawiciele japońskich wydawnictw. Nie tylko Kodanshy... A propos Kodanshy, to planujemy wydanie "Magic Knight Rayearth". To kolejna dziewczyna wojowniczka. Typowe shojo manga dla dziewcząt. Rozumiecie. Musimy rozkładać tematykę. Raz coś dla chłopaków, raz dla dziewcząt...
K: A co z polskim "Shonen jumpem"?
S.Y.: Polski "Shonen jump"... Hmmm (śmiech)... Jasne, że chciałbym, ale na razie musimy zgromadzić materiały. O japońskie materiały nie jest łatwo.
K: A zatem coś mieszanego? Japońskie i polskie mangi...
S.Y.: Myślałem i o tym, ale to również nie jest łatwe. Otrzymanie praw do druku trwa... "Akira" czekał cały rok nim dostałem licencję.
K: W dniu dzisiejszym odbyła się premierowa sprzedaż kalendarza z "Sailor Moon". Czy planuje Pan wydawanie kalendarzy lub plakatów z innych mang i anime?
S.Y.: Na razie mam prawa tylko do "Czarodziejki" i chyba na ten rok ograniczę się do tego.
K: A kiedy wobec tego najnowszy tom "Czarodziejki"?
S.Y.: Planuję go na 24-go października.
K: Patrząc na ilość osób, która się dzisiaj zjawiła na imprezie, można mówić o szalonej popularności Usagi i jej koleżanek. Czy przewidywał Pan, że ten zjazd będzie się cieszył aż takim zainteresowaniem?
S.Y.: Nie myśleliśmy, że przybędzie aż tyle osób. Szkoda tylko, że pomieszczenie "Stodoły" nie jest w stanie pomieścić wszystkich gości...
K: Obecnie w sprzedaży znajduje się 7 tomów "Czarodziejki". Jak ze sprzedawalnością? Spodziewał się Pan większej?... mniejszej?
S.Y.: Sprzedaż wzrasta z miesiąca na miesiąc. Głównie dzięki kolportażowi w kioskach. Ósmy tom pojawi się jednocześnie w kioskach i hurtowniach.
K: Do dnia dzisiejszego w Japonii wydano 18 tomów. U nas również pojawią się wszystkie?
S.Y.: Oczywiście. Choć ten słynny już tom 18. nie jest kontynuacją znanej nam historii. To coś zupełnie osobnego.
K: To cóż... Życzymy powodzenia i dalszych sukcesów. Polscy fani czekają na nowości...
S.Y.: Ja też (śmiech)... Pozdrawiam wszystkich...

Z Shinem Yasudą rozmawiali:

Darek Styrna i Paweł Musiałowski (Mr Jedi)

Z archiwum mangi i anime w Polsce

BLACK KNIGHT BATTO

Kto i kiedy wydał pierwszą mangę w Polsce? Już słychać odpowiedzi: Shin Yasuda, w listopadzie 1996 roku... nie, chyba wcześniej Semic... ale czy zeszyty Semika można nazwać prawdziwą mangą? Zatem jednak Yasuda... Błąd. Pierwsza (i najpierwsza) manga w polskim przekładzie ukazała się w 1986 roku, na łamach czasopisma "SFera" (SF rzecz jasna od science fiction), wydawanego przez Polskie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki (PSMF). W tamtych czasach nikt zresztą nie mówił "manga" - wystarczało określenie "japoński komiks".

A komiks właśnie, za sprawą "Funky Kovala", zdobył wówczas niemałe grono miłośników. "SFera", która - przynajmniej w założeniach - stanowiła alternatywę dla "Fantastyki", nie mogła obyć się bez własnej historii obrazkowej. W numerze piątym ukazała się seria humorystycznych shortów "Detektyw Jaaś", rysowana przez Piotra Zdrzynickiego,. Potem przyszła kolej na komiks zagraniczny. Wybór padł na Buichi Terasawę i jego "Black Knight Batto". Wstęp brzmiał (publikujemy go bez skrótów, z zachowaniem oryginalnej składni):

"Komiks fantastyczny wyznaczał rozwój całego gatunku - wystarczy wspomnieć Supermana, Flasha Gordona, Bucka Rogersa i wiele innych, które łączyły w sobie komiksową narrację z elementami sf. W Galerii SFery zaprezentujemy zarówno pozycje dziś już klasyczne, jak i rzeczy nowe, choć czerpiące z doświadczeń przeszłości. Szczupłość miejsca nie pozwala niestety na przedstawienie pełnych odcinków poszczególnych historii. Wybraliśmy więc formę streszczenia, łącząc w jedną całość najważniejsze momenty akcji.

Pierwszy odcinek obrazkowej sagi zatytułowanej Black Knight - Batto, ukazał się na łamach najpopularniejszego japońskiego magazynu komiksowego Shonen Jump w sierpniu 1985 roku. Twórcą cyklu jest Buichi Terasawa, autor innej, znanej serii Cobra. Tym razem nawiązał do konwencji fantasy,



Okładka japońskiego (niestety...) wydania "Batto" © Buichi Terasawa 1986



Wczesny majstersztyk Terasawy: "Karasu tengu Kabuto" © Buichi Terasawa



Trzy kadry oryginału...

SFERA

JEDNODNIÓWKA PSMF/RN ZSP nr 2–3 (6-7) 1986 r.

Cena 100 zł ISSN 0860–0341

– „Niektórzy ludzie nie potrafią wypowiedzieć słowa „Fantazja" bez lekceważącego tonu; no cóż, ci ludzie mogą dojść nawet do piątej czy szóstej kategorii urzędniczej, ale nie dojdą nawet do jednej jedynej przygody."
(Karel Čapek)

Z optymizmem o przyszłości

Wywiad z Ludwikiem Součkiem

Przez wiele lat Ludwik Souček był lekarzem wojskowym, później pracował w kinematografii i telewizji, kierował działem literatury naukowej w wydawnictwie „Albatros", a ostatnio zajmuje się wyłącznie literaturą.

Ludwik Souček napisał kilka powieści (wiele z nich przeznaczonych jest dla młodzieży), w których poświęca uwagę zagadkom przeszłości, odwiedzinom Ziemi przez mieszkańców innych planet, śladom i życiu zaginionych cywilizacji. Liczne jego książki wywołały na czechosłowackim rynku książkowym sensacje w pozytywnym znaczeniu tego słowa.

Szereg książek Ludwika Součka zostało przetłumaczonych na języki obce: niemiecki, angielski, szwedzki, polski i inne. Dzięki swej głębokiej i wszechstronnej wiedzy potrafi on zauważyć w naszej rzeczywistości najbardziej nieoczekiwane związki, wyciągać zadziwiające wnioski.

Jak wyobraża Pan sobie człowieka dalekiej przyszłości, jego intelekt, obraz fizyczny i moralny?

L. Souček: Jestem uważany za dobrze poinformowanego optymistę, a wiedza zawsze pociąga za sobą pewną skłonność do krytyki. Zacznę od budowy fizycznej. Ustabilizowała się ona przed kilkudziesięcioma tysiącami lat, gdy pojawił się nasz bezpośredni przodek — kromaniończyk. [...]

ENKI BILAL „Les Enfants de Dorne" (1984)

DOKOŃCZENIE NA STR. 7

Pierwsza strona "SFery", w której ukazało się polskie tłumaczenie "Black Knight Batto".

UDE-RZYK W WYSCHNIĘTĄ KOŚĆ...

KRAP!

...oraz odnośny fragment polskiej wersji © Buichi Terasawa 1986

umieszczając akcję swych historii w wyimaginowanym świecie potworów i magii. Księżniczka Batto (ang. the Bat - nietoperz), i dwójka jej przyjaciół: intelektualista Fu Chien oraz Jet - ubrany w kostium i używający broni typowej dla ninja, średniowiecznych japońskich komandosów - muszą stawić czoła rozmaitym niebezpieczeństwom, aby chronić swą planetarną posiadłość. Znakomita kreska, uniwersalny (w odróżnieniu od większości produkcji japońskich) humor oraz znaczna dynamika stanowią o jakości tego komiksu.
Na sąsiednich stronach przedstawiamy skróconą wersję pierwszego odcinka".

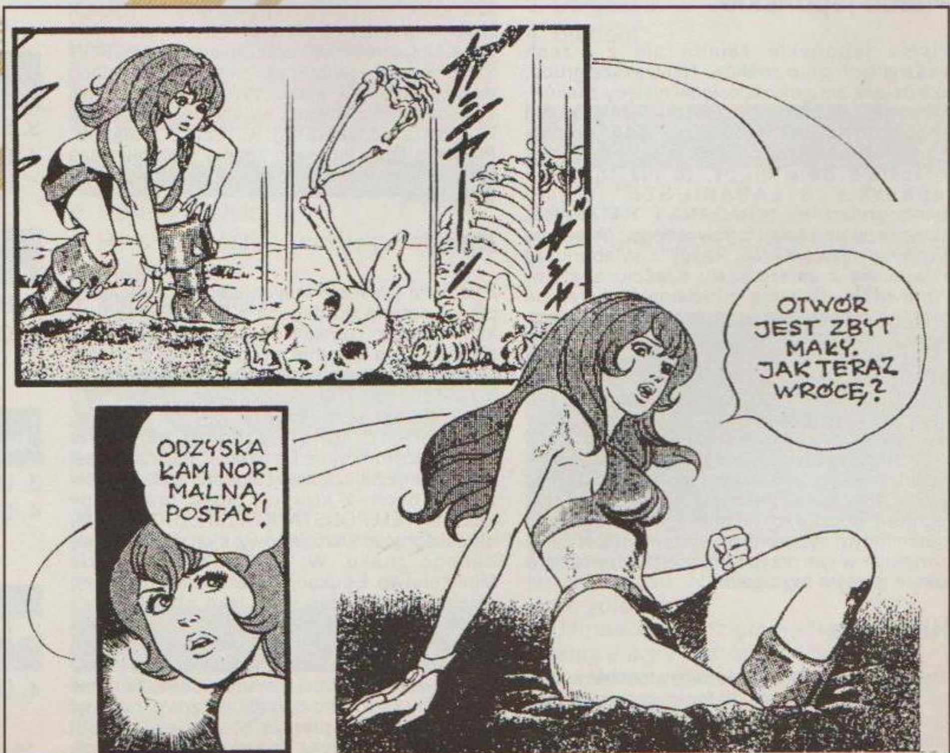
Ech, łza się w oku kręci... Słowo "manga" nie pada ani razu, do "ninja" trzeba odrębnych wyjaśnień...
Ze względu na to, że w oryginalnej formie, publikowanej w "Shonen Jumpie", każdy odcinek "Batto" liczył szesnaście stron formatu A4, w "SFerze" ukazało się wspomniane wyżej "streszczenie" części zatytułowanej "Toki-no naru ki" ("Drzewo czasu"). Nawiasem mówiąc nie była to część pierwsza, lecz druga. Tekst przetłumaczył z japońskiego Cezary Komorowicz. Scenariusz pozostał w zasadzie nie zmieniony, lecz usunięto większość kadrów i - z oczywistych względów - zredukowano liczbę bohaterów (dwaj gwardziści-wilkołacy księżniczki Batto przeistoczyli się w jednego). Żeby zaś dopasować układ rysunków do europejskiego sposobu czytania, każda strona komiksu została sfotografowana, powiększona, pocięta... i ponownie sklejona, już we właściwej kolejności. I to wszystko bez najmniejszej pomocy komputera! "SFera" składana była archaiczną metodą typograficzną w Państwowych Zakładach Graficznych w Ciechanowie. Mimo to, podwójny numer 2-3 (6-7) z 1986 roku, w którym ukazała się "Batto", osiągnął nakład sześciu tysięcy egzemplarzy.

Praca nad polską wersją wyraźnie odbiegała od działań autora. Wprawdzie Terasawa zaczynał jako asystent Osamu Tezuki, ale w latach osiemdziesiątych całkowicie uległ władzy elektroniki. W 1985 roku opracował własny program kolorowania kadrów, z wykorzystaniem komputera NEC 9801 PC (tę informacje przytacza Frederick Schodt w książce "Dreamland Japan"), wykorzystany m.in. przy tworzeniu barwnej wersji "Batto". Siedem lat później, już na MacIntoshu, powstał "Takeru". Dzisiaj mangi Terasawy publikowane są w trzech formach: jako strona internetowa, CD-ROM i tradycyjna książka. W 1994 roku ukazał się też podręcznik zatytułowany "MacIntosh-no denno manga-jutsu: Mac de hirogaru Terasawa Buichi World" ("Techniki cyber-mangi z użyciem MacIntosha, czyli jak Mac poszerzył świat Buichi Terasawy"). Swoje najnowsze prace Terasawa określa mianem "digital comics" i - chociaż "rysowanie komputerem" zajmuje mu trzykrotnie więcej czasu - nie zamierza przejść na emeryturę.
"SFera" tymczasem zakończyła żywot w 1988 roku, tuż po zmianie objętości i formatu. Ostatni numer (1/88) zawierał wprawdzie kilka krótkich wiadomości z Japonii (m.in. o konflikcie między wydawnictwami Hayakawa i Tokuma Shoten), ale na komiksowych stronach niepodzielnie królował Batman. Listy od czytelników domagających się publikacji dalszych części "Batto" do dziś pozostały bez odpowiedzi.

Witold Nowakowski

Buichi TERASAWA
(wybrana bibliografia, w nawiasie rok publikacji wydania książkowego)

- Black Knight Batto (1986)
- Cobra (1988)
- Cobra Girls: Terasawa Buichi illusto-kessakushu (1989)
- Karasu tengu Kabuto (1991)
- Goku Midnight Eye (1992)
- MacIntosh-no denno manga jutsu (1994)
- Takeru (1996)



Ostatnie słowa Batto okazały się prorocze. Do Polski nie wróciła.... © Buichi Terasawa 1986

UCZ SIĘ Z YUKIKO!

Lekcja pierwsza

Witamy Was serdecznie w nowej rubryce! Już od dawna przymierzaliśmy się do tego przedsięwzięcia i w końcu nadszedł czas, aby spełnić nasze obietnice i Wasze prośby. Od dziś wszyscy Czytelnicy Kawaii, będą mogli uczyć się języka japońskiego wraz z nami! Jak często ta rubryka pojawiać się będzie na naszych łamach, zależy tylko od Was. Mamy nadzieję, że ją polubicie, gdyż Waszą nauczycielką będzie niezwykle sympatyczna osoba, czyli...

Yukiko Miyaura

Miejsce urodzenia: Sapporo

Grupa krwi: B
Ulubiona potrawa: polska - żurek, japońska - sushi

Ulubiona anime, manga: City Hunter, Sazan Eyes

Ulubiony film: Star Wars (yeah!), Titanic

Ulubiony aktor: Harrison Ford

Ulubiony zespół muzyczny/wykonawca: Jamiroquai, Natalia Kukulska

Ulubione zajęcia: tenis ziemny

Charakterystyka: uwielbia grać w tenisa, jest nauczycielką japońskiego, z racji, że wychowała się na terenach górskich jeździ na nartach i łyżwach. A tak w ogóle z doświadczenia wiemy, że jest niezwykle sympatyczną osobą, o czym mamy nadzieję, przekonacie się sami!

To tyle gwoli wstępu, przystąpmy zatem do pierwszej lekcji języka japońskiego. Owocnej nauki!

Pismo japońskie

Pismo japońskie składa się z trzech oddzielnych grup znaków. Największą grupę, składającą się z ok. dziesięciu tysięcy znaków, stanowią ideogramy pochodzenia chińskiego, zwane KANJI (wym. kandzi), które zostały wprowadzone w Japonii w IV wieku naszej ery. Pozostałe dwie grupy, to już rdzennie japońskie SYLABARIUSZE (pismo sylabograficzne): HIRAGANA i KATAKANA, stosowane do zapisu fonetycznego i określane wspólną nazwą KANA. Każdy z sylabariuszy składa się z czterdziestu sześciu znaków. Wprawdzie spełniają oddzielne funkcje, ale praktycznie można je stosować zamiennie. Właściwie każde słowo japońskie można bez trudu zapisać za pomocą znaków jednego z sylabariuszy, ale z powodu wielu HOMOFONÓW (kilku lub kilkunastu słów o identycznym brzmieniu) zapis taki byłby nieczytelny. W praktyce znaki wszystkich trzech grup stosowane są jednocześnie, uzupełniane czasem cyframi arabskimi i literami łacińskimi. Tradycyjny tekst japoński zapisywany jest pionowo, począwszy od prawego górnego rogu kartki. Innym stosowanym systemem jest zapis poziomy i w tym przypadku tekst zaczyna się w lewym górnym rogu kartki.

Hiragana

Zapożyczone z Chin znaki kanji stosowane były początkowo w Japonii do fonetycznego zapisu rodzimego języka. Logiczne znaczenie ideogramów było pomijane. Ta praktyka sprawiała olbrzymie trudności, gdyż do zapisu jednego słowa potrzeba było kilku skomplikowanych znaków, które w końcowej formie zostały ukształtowane dopiero w epoce Heian (794-1185). Hiraganę stosuje się obecnie do zapisywania nieznanych w kanji prostych słów japońskich, do zmiennych końcówek czasowników i przymiotników, jak również do wyrażania relacji gramatycznych między poszczególnymi słowami, zapisywanymi głównie w kanji oraz w katakana.

Katakana

Katakana została wypracowana jako rodzaj pisma stenograficznego, używanego przez studentów buddyzmu do szybkiego zapisu trudniejszych kanji lub komentarzy do omawianych tekstów. Z tego też powodu była stosowana głównie przez mężczyzn. W odróżnieniu od łagodnych, owalnych znaków hiragany, znaki katakany są ostrzejsze, niemal kanciaste. Znaki katakany nie są uproszczeniem kanji, jak to ma miejsce w przypadku hiragany, lecz swoistym "ograniczeniem" danego ideogramu do jednego z jego elementów. Katakana stosowana jest także dla podkreślenia pewnych słów lub wyrażeń (jako rodzaj tłustego druku lub kursywy, stosowanych w języku polskim), do zapisu onomatopei oraz do nazw naukowych jak np. nazw rzadkich okazów flory lub fauny. W powszechnym użyciu jest stosowana do zapisu nazw obcych (niejapońskich).

Romaji

Do zapisu języka japońskiego literami alfabetu łacińskiego, stworzonych zostało kilka systemów, nazywanych powszechnie ROMAJI (wym. romadzi) od "Roma" - Rzym oraz "ji" - litera. Najpopularniejszym zapisem jest HEBON SHIKI (system Hepburna), opracowany w latach dwudziestych XX wieku. Wymowa liter w tym systemie, poza kilkoma wyjątkami, odpowiada wymowie stosowanej w języku polskim. Pierwsza litera każdego zdania oraz pierwsze litery imion własnych zawsze zapisywane są dużą literą.

Kanji

Podobnie jak wiele innych elementów kultury, pismo dotarło do Japonii z Chin. Pierwszych kanji zaczęto używać na początku IV wieku. Kanji można ogólnie podzielić na 3 grupy. Pierwszą grupę stanowią PIKTOGRAFY powstałe ze stylizowanych rysunków konkretnych przedmiotów. Druga grupa to IDEOGRAMY, które prezentują określone pojęcia abstrakcyjne. Do trzeciej, najliczniejszej grupy kanji, należą znaki złożone z elementów pierwotnych, z których jeden (nazywany ELEMENTEM PODSTAWOWYM lub KLUCZEM) określa obszar znaczeniowy, a drugi - wymowę danego znaku. W 1946 roku Japońskie Ministerstwo Edukacji zatwierdziło osiemset osiemdziesiąt jeden kanji jako obowiązkowy zestaw znaków dla szkoły podstawowej. Lista ta została podzielona na sześć grup, odpowiednich dla każdej z sześciu klas szkoły podstawowej. Później uznano jednak, że to nie wystarczy i wybrano dodatkowe znaki, tworząc w ten sposób spis tysiąca dziewięciuset czterdziestu pięciu znaków, uznanych za niezbędne w życiu codziennym.

Info:
1. hiragana (forma uprzejma*)
2. romaji
3. wymowa po polsku(zapis fonetyczny)
4. tłumaczenie

* np. oyasumi (do kolegów) - oyasuminasai (forma uprzejma)

1. おはよう（ございます）。
2. Ohayo (gozaimasu)
3. Ohajoo (godzaimas)
4. Dzień dobry

1 こんばんは。
2. Konbanwa
3. Kombanła
4. Dobry wieczór

1. おやすみ（なさい）。
2. Oyasumi (nasai)
3. Ojasumi (nasai)
4. Dobranoc

1. さようなら。
2. Sayonara
3. Sajoonara
4. Do widzenia

1. バイバイ。
2. Bai bai
3. Baj baj
4. Cześć, pa

1. じゃ、また。
2. Ja, mata
3. Dzia, mata
4. Do zobaczenia

1. ありがとう（ございます）。
2. Arigato (gozaimasu)
3. Arigatoo (godzaimas)
4. Dziękuję

1.どういたしまして。
2. Do itashimashite
3. Doo itasimaśte
4. Nie ma za co

1. すみません（すいません）。
2. Sumimasen, suimasen
3. Sumimasen, suimasen
4. Przepraszam (w znaczeniu, że zrobiliśmy coś źle i jest nam przykro ang. sorry)

1. ごめん（なさい）。
2. Gomen (nasai)
3. Gomen (nasai)
4. Przepraszam (w przypadku gdy przepraszamy np. pytając o drogę ang. Exceuse me)

1.はい。
2. Hai
3. Haj
4. Tak

1. いいえ。
2. Iie
3. Iie
4. Nie

1. いち
2. Ichi
3. Ici
4. Jeden

1. に
2. Ni
3. Ni
4. Dwa

1. さん
2. San
3. San
4. Trzy

1. よん・し
2. Yon/shi
3. Jon/si (shi jako śi lub nawet śzi, a nie włoskie si)
4. Cztery

1. ご
2. Go
3. Go
4. Pięć

1.ろく
2. Roku
3. Rok
4. Sześć

1.なな・しち
2. Nana/shichi
3. Nana/ści (wymowa shichi bardziej w kierunku syć)
4. Siedem

1.はち
2. Hachi
3. Haci (polskie haćzi)
4. Osiem

1.きゅう・く
2. Kyu/ku
3. Kiuu/ku
4. Dziewięć

1.じゅう
2. Ju
3. Dziuu
4. Dziesięć

Info2:

0. zapis
1. hiragana
2. romaji
3. wymowa po polsku (fonetyczna)
4. tłumaczenie

1.はじめまして。
2. Hajimemashite
3. Hadzimemaśte (coś jak: Hadźime maśte)
4. Bardzo mi miło

0.私は宮浦由紀子です。
1.わたしはみやうらゆきこです。
2. Watashi wa Miyaura Yukiko desu
3. Łatasi ła Mijaura Jukiko des (Łataszi ła Mijaura Jukiko des)
4. Jestem Yukiko Mayaura

0.私
1.わたし
2. Watashi
3. Łatasi (Łataszi)
4. Ja

1.どうぞよろしく。
2. Dozo yoroshiku
3. Doozo jorośku
4. Miło mi

0.私は高校生です。
1.わたしはこうこうせいです。
2. Watashi wa kokosei desu
3. Łatasi ła kookoosei des
4. Jestem uczniem szkoły średniej (liceum)

0.私は先生です。
1.わたしはせんせいです。
2. Watashi wa sensei desu
3. Łatasi ła sensei des
4. Jestem nauczycielem

0. 先生
1. せんせい
2. Sensei
3. Sensei
4. Nauczyciel

0. 小学生
1.しょうがくせい
2. Shogakusei
3. Sioogaksei
4. Uczeń szkoły podstawowej

0. 大学生
1. だいがくせい
2. Daigakusei
3. Daigaksei
4. Student

0.会社員
1.かいしゃいん
2. Kaishain
3. Kaisiain
4. Pracownik (zatrudniony w firmie - kaisha)

0. みなさん、はじめまして。私は宮浦由紀子です。
日本人です。日本語の先生です。どうぞよろしく。
1.みなさん、はじめまして。
わたしはみやうらゆきこです。
にほんじんです。にほんごの
せんせいです。どうぞよろしく。
2. Minna-san, hajimemashite. Watashi wa Miyaura Yukiko desu.
Nihonjin desu. Nihongo-no sensei desu. Dozo yoroshiku.
3. Minasan, hadzimemaśte. Łatasi ła Mijaura Jukiko des. Nihondzin des. Nihongo-no sensei des. Doozo jorośku.
4. Bardzo mi miło. Nazywam się Yukiko Miyaura. Jestem Japonką. Jestem nauczycielką języka japońskiego.

JAPOŃSKI LEKSYKON... część 3

Dzisiaj bez wstępów i anegdot... Po prostu od razu przejdźmy do haseł...

JAN-KEN-PON (nożyce, papier, kamień) - prosta gra, do której nie potrzeba żadnych akcesoriów. Uczestnicy wyciągają pięść, krzyczą "jan - ken - pon" i układają palce w jeden z trzech symboli. Rozwarte dwa palce (V) to nożyce. Papier to płasko otwarta dłoń, a kamień to pięść. Wygrywa ten, kto pokaże "lepszy" znak, bowiem nożyce tną papier, kamień tępi nożyce, papier owija kamień. W konfrontacji kamienia i papieru wygrywa papier. Gdy mamy papier i nożyce, górą są nożyce, a w zetknięciu kamienia i nożyc wygrywa kamień.

JIEITAI - Japońskie Siły Samoobrony (teoretycznie mogą być użyte wyłącznie dla odparcia ataku). Dziewiąty artykuł Konstytucji z 1947 roku zabrania Japonii posiadania własnych sił zbrojnych. W 1950 roku generał MacArthur zezwolił na utworzenie tzw. Narodowej Rezerwy Policji (Keisatsu Yobitai), przekształconej w 1950 roku w Narodowe Siły Bezpieczeństwa (Hoantai), a w 1954 w Siły Samoobrony (Jieitai). Ale nie dajcie się zwieść nazwom, to nie garstka zapaleńców w mundurach, ale Siły Naziemne Samoobrony, Morskie Siły Samoobrony i Lotnicze Siły Samoobrony. Jaką siłą dysponują? Wystarczy obejrzeć pierwszy lepszy (japoński!) film z Godzillą.


Japońskie F-4 na tle Fuji.

JIMMU - cesarz uchodzący za pierwszego ziemskiego władcę Japonii. Podobno objął władzę (tak przynajmniej podaje kronika "Nihongi") w 660 r. p.n.e. i założył stolicę w Kashihara. Dokonał podboju Japonii centralnej.

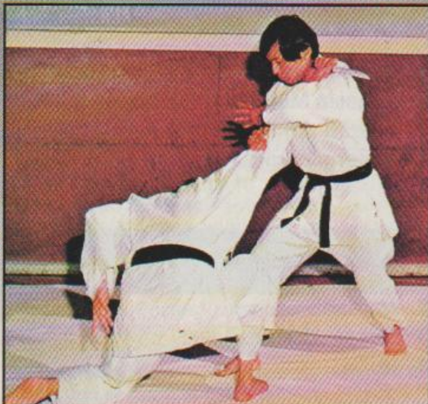
JIZO - jeden z najpopularniejszych w Japonii bodhisattwów. Jest postacią tak sympatyczną i związaną z tak dużą liczbą legend i podań, że zasługuje na osobny artykuł. Dzisiaj krótko... Jizo jest obrońcą i przewodnikiem chorych, kobiet w ciąży oraz podróżnych. Ponadto przypisuje mu się rolę opiekuna odprowadzającego zmarłe dzieci w zaświaty. Posążki Jizo często są strojone w dziecięce ubranka. Najczęściej przedstawiany jest w postaci mnicha o łagodnej twarzy. Na koniec można dodać, że istnieje też Mawari-Jizo, czyli Jizo Wędrujący. Nikt nie potrafi dokładnie wyjaśnić jak się to dzieje, lecz niektóre posągi niesfornego bodhisattwy "same" zmieniają miejsce zamieszkania, teleportując po okolicznych chramach.


Postacie bothisattwy przebrane w dziecięce ubranka.

JUDO - sztuka walki, która "przeszła na stronę sportu" i w 1964 roku dołączyła do grona dyscyplin olimpijskich. W tłumaczeniu: "ju" - miękki, "do" - droga. Wywodzi się z jujutsu, lecz odrzuca najbardziej niebezpieczne techniki. Twórcą judo był profesor Jigoro Kano (1859-1938), który zebrał, usystematyzował i częściowo ulepszył stare techniki jujutsu. W judo można pokonać przeciwnika za pomocą rzutów, podcięć, dźwigni i trzymań. Polacy, złoci medaliści Igrzysk Olimpijskich: Waldemar Liegień (Seul 1988, Barcelona 1992), Paweł Nastula (Atlanta 1996). Judo ćwiczone jest także przez kobiety. Jedyną polską zawodniczką, która zdobyła medal na olimpiadzie (srebrny) jest jak dotąd Aneta Szczepańska (Atlanta 1996).

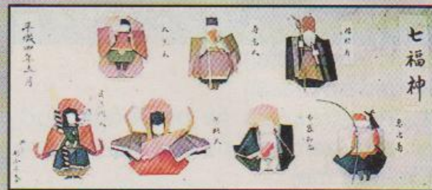


JUJUTSU (oboczność: jujitsu) - starojapoński system walki wręcz, polegający na obronie i ataku z użyciem niebezpiecznych technik rzutów, dźwigni, kopnięć i duszeń. Ćwiczone we wszystkich szkołach walki, stwarzało szansę na zwycięstwo np. po przypadkowej utracie broni. Różne odmiany jujutsu stanowiły często najgłębszą tajemnicę poszczególnych rodów buke. Klasyczne jujutsu zaginęło w Japonii z chwilą powstania judo. Reaktywowane zagranicą (głównie we Francji i Stanach Zjednoczonych), doczekało się nawet odmiany sportowej.



JUNI-JINSHO - dwunastu boskich strażników (Dwunastu Generałów) buddyjskiego Lekarza Dusz (Buddy Uzdrowiciela), Yakushi-Nyorai. Ich liczba wiąże się z dwunastoma miesiącami chińskiego kalendarza.

JUROJIN - kolejny z siedmiu bogów szczęścia. Pustelnik, przedstawiany jako wiekowy starzec z długim zwojem zwisającym z kostura.



Tym razem "bogowie szczęścia" w wydaniu origami.

KABUKI - tradycyjny teatr japoński uważany - w przeciwieństwie do dworskiego teatru no - za sztukę "plebejską". Dosłowne tłumaczenie znaków "ka-bu-ki" to "śpiew - taniec - sztuka". Podstawą istnienia kabuki są wyspecjalizowane rody aktorskie. Od XVII wieku na teatralnej scenie nie mogą występować kobiety. W żeńskich rolach specjalizują się aktorzy zwani oyama. Na repertuar kabuki składają się głównie dramaty historyczne, horrory, komedie i tak dalej...



KABUTO - hełm samurajski z ruchomym nakarczkiem, złożonym z trzech do siedmiu warstw zwanych shikoro. Kabuto mocowano na


Ta ozdobna zbroja z hełmem kabuto jest własnością świątyni Hachimana w Kamakura.

głowie dwoma sznurami wiązanymi pod szyją. Przód hełmu, tuż nad daszkiem, zazwyczaj był zdobiony nad metalową ozdobą (kuwagata), nieco przypominającą rogi. Przed założeniem hełmu samuraj wiązał na głowie przepaskę hachimaki.

KAISHAKU - "adiutant" potrzebny do rytualnego seppuku. Zadaniem kaishaku było ścięcie głowy samobójcy, po tym jak ten ostatni rozpruł sobie brzuch. Funkcję kaishaku traktowano jako wyraz zaufania i potwierdzenie umiejętności we władaniu mieczem. O seppuku szerzej możecie przeczytać w numerze 4/97 Kawaii.

KAKEMONO - grafika, obraz lub artystycznie wykonana kaligrafia w formie wiszącego na ścianie zwoju. Kakemono bywają tylko papierowe lub z papieru naklejanego na tkaninę. Umieszczano je zazwyczaj w niszy tokonoma. Dwa drewniane drążki, na które zwija się kakemono, po zawieszeniu stają się elementem mocującym i obciążnikiem, nadającym zwojowi odpowiednią sztywność.



KAMAKURA - mała wioska rybacka, która pod koniec XII wieku stała się siedzibą rodu Minamoto i zarazem stolicą pierwszego shogunatu (tzw. okres Kamakura). W XIII-XIV wieku liczba mieszkańców Kamakury przekroczyła milion. Obecnie miejscowość letniskowa, znana z wielu zabytków, w tym ze wspaniałego posągu Buddy.



KAMI - "duch, bóstwo", podstawowe i czysto japońskie pojęcie, rodem z shinto. Według japońskiej tradycji kami jest na świecie "yaoyorozu", czyli "osiemset razy po dziesięć tysięcy". Kami to wszystko i nic; nie ma jednoznacznej definicji. Jest to bóstwo, lecz także mistyczny "duch" kamienia, drzewa, pioruna, góry lub zwierzęcia. Ludzka dusza może, lecz nie musi, stać się kami, a jako taka może się np.. wcielić w dowolny przedmiot. Kami nie posiada swojego fizycznego obrazu. Cudzoziemcy nie mogą czcić kami, gdyż jest to element związany z pochodzeniem (tylko i wyłącznie) "boskiego narodu", czyli Japończyków.

KAMIKAZE - "boski wiatr", pierwotnie nazwa, jaką nadali Japończycy tajfunowi, który rozpędził inwazyjną flotę Mongołów w czasie drugiej inwazji, w 1281 roku. W drugiej wojnie światowej nazwano tak lotników-samobójców atakujących amerykańskie okręty. Ataki kamikaze - początkowo sporadyczne - w drugiej fazie wojny na Pacyfiku przybrały charakter masowy. Wyznaczeni piloci siadali za sterami maszyn zwanych "oka" (kwiat wiśni), z góry skazanych na zagładę - pozbawionych podwozia, nie uzbrojonych i niosących na pokładzie jedynie ładunek wybuchowy.

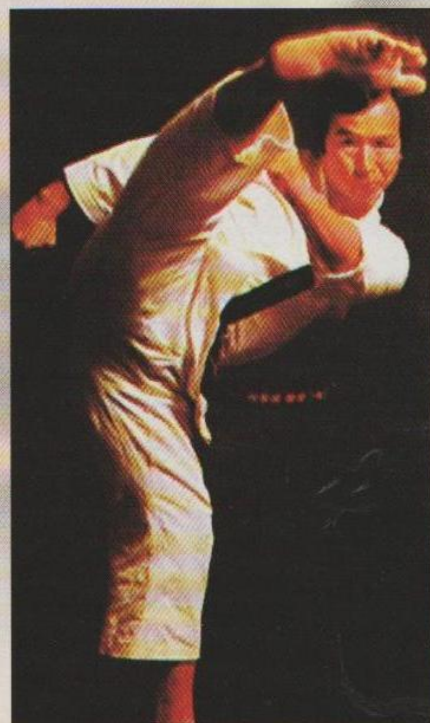


Atak na amerykański statek.

KANNON - najbardziej czczony (czczona) bodhisattwa pochodzenia buddyjskiego. Przybył z Indii, a jego właściwym imieniem jest Awalokiteśwara. Jest spirytualnym synem (?) Buddy Amidy. W Japonii przedstawiany jest jako... bogini miłosierdzia. Często się zdarza, że płeć bodhisattwów bywa nieokreślona (japońska Kannon też czasami przypomina mężczyznę); wynika to z przekonania, że są na tak wysokim stopniu rozwoju duchowego, iż płeć przestaje pełnić istotną rolę. Kannon potrafi przybrać jedną z trzydziestu trzech postaci. Najczęściej jest opiekunką biedaków, cierpiących, chorych i kobiet ciężarnych (zwłaszcza, gdy jest to kolejna ciąża).

KAPPA - złośliwe stworki wodne z panteonu japońskich demonów. Szerzej pisaliśmy o nich w kwietniowym (9/98) numerze Kawaii. Siłę życiową kappy zapewnia płyn w zagłębieniu czaszki. Żyją na bagnach i szuwarach, a ze względu na żółwią skorupę z wyglądu przypominają zmutowane żółwie ninja.

KARATE - "puste ręce", sztuka walki wywodząca się z Chin (kempo) i Okinawy (to-de), polegająca na obronie lub ataku poprzez uderzenie dłońmi, pięściami lub stopą. Niektórzy doszukują się źródeł karate w biografii indyjskiego mnicha Bodhidarmy (japoński Daruma), który w swych wędrówkach zahaczył o Chiny. Ojcem współczesnego karate był Gichin Funakoshi (1868-1957), twórca stylu Shotokan. Dzisiaj istnieje równolegle wiele odmian karate. Do najbardziej popularnych należy Kyokushinkai, opracowane w latach pięćdziesiątych przez naturalizowanego w Japonii Koreańczyka, Masutatsu Oyamę (prawdziwe imię Young I Choi). Obecnie działacze karate prowadzą starania, aby włączyć tę sztukę walki do sportów olimpijskich.



KAWABATA YASUNARI (1899-1972) - jeden z najwybitniejszych współczesnych pisarzy japońskich. Był pierwszym literatem japońskim, któremu nadano nagrodę Nobla (1968 rok). Zmarł śmiercią samobójczą. Książki Kawabaty wydane w Polsce to: "Kraina śniegu" (PIW 1969), "Głos góry" (PIW 1982), "Tysiąc żurawi; Śpiące piękności" (w jednym tomie, PIW 1987)



KATANA - popularna nazwa japońskiego miecza (nippon-to, odmiana uchigatana), choć bywa stosowana do każdego ostrza (nawet nóż kuchenny określano tym mianem). Miecz dwuręczny, jednosieczny, o lekko wygiętej głowni o długości powyżej sześćdziesięciu centymetrów. Klasyczną formę uzyskał w XIV wieku. Wraz z krótszym wakizashi stanowił symbol statusu samuraja. Prawo noszenia mieczy zlikwidowano edyktem cesarskim w 1876 roku.

KENDO - "droga miecza", szermierka japońska, której podstawowe zasady opracowano pod koniec XIX wieku. Zawodnicy przystępują do walki ubrani w specjalny pancerz (bogu) i uzbrojeni w bambusowe miecze (shinai). W starciu stosowane są zaledwie trzy cięcia: w głowę, przedramię i tułów, oraz jedno pchnięcie (w gardło). Nie ma technik obronnych, jedynie kontrataku. Szerzej o tej sztuce pisaliśmy w styczniowym (6/98) numerze Kawaii, z okazji 25-lecia kendo w Polsce.



KIMONO - wkrótce napiszemy szerzej o japońskich ubiorach. Kimono to samodzielna część stroju noszona zarówno przez kobiety jak i

mężczyzn. Poły kimona głęboko zachodzą na siebie, jest pozbawione guzików i wiązane szerokim pasem obi. Rozpostarte przybiera kształt "T", gdyż nie ma oddzielnie wszywanych rękawów. A po długości rękawów można poznać czy kobieta jest panną, czy mężatką! (Kimona pań zamężnych mają krótsze rękawy niż panien).



Długość rękawa świadczy, że to jeszcze panna.

KONFUCJUSZ (K'ung fu-tsy) - filozof chiński, zmarły w V w. p.n.e., którego doktryny miały duży wpływ na kulturę, etykę i stosunki społeczne. W Japonii znany od VI w n.e. Pochwalał kult przodków, zalecał lojalność wobec przełożonych i stawiał na piedestale szacunek dla rodziców.



KOTO - instrument muzyczny. W obecnej formie: trzynaście strun naciągniętych na drewniane pudło o wymiarach 168 x 48 cm. Ruchome podkładki pod struny (forma ruchomego progu) ułatwiają strojenie.. W przeciwieństwie do shamisenu, gdzie strunę uderza się kościanym plektronem, struny koto są szarpane "pazurami" nakładanymi na kciuk, palec wskazujący i środkowy. Instrument przeznaczony głównie do wykonywania starych, klasycznych utworów, bogatych w delikatne, stonowane dźwięki.


Złoty pawilon Kinkakuji (odbudowany po pożarze w 1955 roku).

KUGE - przeciwieństwo buke (wojownika), czyli arystokracja i dworzanie. W czasach shogunatu, mimo pozornie wysokiej pozycji społecznej, byli izolowani, a tym samym pozbawieni realnej władzy politycznej.

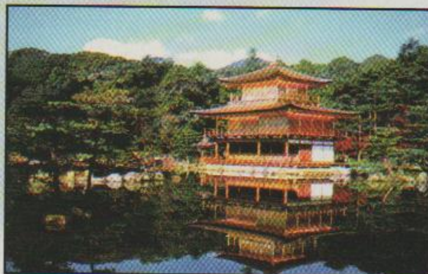


KUMADORI - rodzaj makijażu teatralnego (charakteryzacji) używanego w kabuki, w którym dużą rolę odgrywa kolor farb i szminek. Czerwień jest symbolem siły i sprawiedliwości, fiolet - strachu i złości, niebieski - złych zamiarów lub przerażenia, czerń i brąz - doskonałości, itd. Czasem, przy zmianach nastroju postaci, aktor charakteryzowany był bezpośrednio na scenie, na oczach widzów.


Makijaż to ważna sprawa...


...zwłaszcza, gdy trzeba sobie namalować na twarzy coś podobnego.

KIOTO (Kyoto) - w latach 794-1868 cesarska stolica Japonii. Początkowo nosiła nazwę Heian-kyo, czyli "stolica pokoju". Miasto zbudowane na siatce prostopadłych ulic. Na końcu najszerszej, środkowej ulicy, mieścił się pałac cesarski wraz z przyległymi ogrodami. Mieszkańcy Kioto pieczołowicie kultywowali różne dziedziny sztuki. Rangę stolicy (którą przeniesiono do Tokio) utraciło za czasów panowania cesarza Mutsuhito. O historycznej świetności Kioto do dziś świadczą niezliczone zabytki, stanowiące narodowe skarby Japonii.



KYUDO - sztuka łucznictwa głęboko powiązana z filozofią zen. Podstawowe wyposażenie strzelca stanowi klasyczny, długi i asymetryczny łuk oraz bambusowe strzały. Cięciwa jest naciągana metodą kleszczową (używa się do tego specjalnych rękawic). Z filozoficznego punktu widzenia, w miarę "duchowego rozwoju", łucznik zyskuje psychiczną formę zjednoczenia z celem. Zainteresowanym polecamy książkę Eugena Herrigela pt. "Zen w sztuce łucznictwa", wydaną w Polsce w 1987 roku: pamiętnik Europejczyka szkolonego przez wybitnego mistrza Kenzo Awa.


Płeć w łucznictwie nie odgrywa roli.

LAKA - w stanie surowym to po prostu żywica wydzielana przez drzewo lakowe. Poddana odpowiedniej obróbce, nakładana jako zewnętrzna warstwa na kanwę wykonaną z drewna, skóry lub metalu. Istnieją różne rodzaje laki m.in. czarna, czerwona lub przezroczysta. Kryte laką cacka zadziwiają swoją lekkością, trwałością i odpornością nawet na działanie środków chemicznych, prócz tego zachwycają niezwykłą subtelnością i różnorodnością technik mieszania laki ze złotem lub macicą perłową.


Piękny parawan z elementami "złotej" laki.

MAIKO - kandydatka na gejszę z Kioto lub Osaki. W Tokio nazywana "hangyoku". Laik łatwo może pomylić ją z "dorosłą" gejszą, bowiem także ubiera się w tradycyjne kimono, nosi perukę w stylu wareshinobu i nakłada na twarz gruby biały makijaż. W trakcie zajęć, maiko (przeciętnie w wieku od trzynastu do osiemnastu lat) uczy się tańca, gry na różnych instrumentach i sztuki konwersacji.



MAKIMONO - coś jak kakemono, ale rozwijane w poziomie. Odmiana emakimono (leksykon, część 1)

MANEKINEKO - popularny talizman i maskotka gejsz, kotek z podniesioną łapką. Szerzej omawialiśmy go w numerze 10/98. W myśl popularnych wierzeń wystawiony np. w oknie restauracji przyciąga gości.



MANGA - po prostu napiszę jeszcze raz "manga" i wszystko jasne. To co wszyscy kochamy, czyli japoński komiks, na ogół czarno-biały. Wydawana we wszelkiej możliwej postaci: od gazet, poprzez paperbacki, do eksluzywnych albumów i screenów komputerowych. Zasadniczy podział wyróżnia mangi: "dla chłopców" (shonen), "dla dziewcząt" (shojo), "dla młodzieży męskiej" (seinen), "dla pań" (ladies) i - uogólniając - "dla dorosłych" (seijin, hentai).

MATSURI - ogólne określenie święta, festiwalu, świątynnej ceremonii. Stosowane na ogół jako część danej nazwy, np.: Hina-matsuri, Nebuta-matsuri, itd.

MEIJI - lata 1868-1912, obejmujące panowanie cesarza Mutsuhito (imię pośmiertne Meiji). Okres ostatecznego zakończenia japońskiej izolacji, "otwarcia portów" oraz reformy gospodarczej, z wyraźnym umocnieniem władzy cesarskiej. Dwór opuścił Kioto i jako stolicę obrał Edo, przemianowane w tym czasie na Tokio.


Matsuchito - cesarz "rewolucjonista"

MEISHI - wizytówka, używana w Japonii od XIX wieku. Wręczana podczas spotkań każdej osobie, z którą się rozmawia. W pewnym sensie określa status społeczny rozmówcy i na ogół zawiera maksymalną ilość tytułów naukowych i zajmowanych stanowisk.

MIKIMOTO KOKICHI (1858-1954) - "ojciec" hodowlanej perły. Pierwszy wpadł na pomysł, aby do wnętrza perłopławu (małża) wprowadzić sztuczny "zarodek", wokół którego mięczak wytwarza otoczkę z macicy perłowej. Pierwszą


Tak wyglądał "król" pereł.

perłę, po wielu latach prób, otrzymał w 1893 roku i od tej daty liczy się historia "hodowli" pereł. Należy wyraźnie podkreślić, że perły hodowlane to nie są perły sztuczne.

MINAMOTO - ród pochodzący z arystokracji wojskowej. W XII wieku konkurowali w drodze do władzy z rodem Taira, których ostatecznie rozgromili w bitwie morskiej, w cieśninie Dannoura. Po bitwie Yoritomo Minamoto (1147-1199) został pierwszym shogunem i przywódcą bakufu, odsuwając od władzy cesarza i ród Fujiwara. Siedzibą rodu stała się Kamakura. Po zamordowaniu ostatniego shoguna z rodu Minamoto, Sanetomo (1192-1219) regencję objął ród Hojo.



Wojownicy klanu Minamoto.

MURASAKI SHIKIBU - dama dworu cesarskiego, żyjąca na początku XI w. n.e. Jest autorką pierwszej na świecie powieści noszącej tytuł "Genji-monogatari". (Patrz Kawaii nr 8/98)



NICHIREN (1222-1282) - mnich buddyjski, założyciel sekty Hokke (Doktryna Sekty Lotosu). Głosił, że każda istota z czasem musi dojść do postaci Buddy, jako najwyższego czynnika zawartego we wszystkim co żyje. Sekta Hokke uważana jest za najbardziej wojowniczy i nacjonalistyczny odłam buddyzmu.

NIGIRIMESHI - jedna z prostszych potraw japońskich. Ryżowa kulka zawinięta w wodorost i "nadziana" rybą, ikrą lub np. soloną śliwką. Nazwa to kombinacja słowa nigiri (ścisnąć, ugnieść) i meshi (gotowany ryż).

NIKKO - "Nie mów kekko (wspaniale), zanim nie ujrzysz Nikko", powiada japońskie przysłowie. Miasto na północ od Tokio, przepięknie położone wśród nieskażonej cywilizacją przyrody. Dodatkowymi atrybutami tego miejsca są wspaniałe budowle i chramy z okresu Edo. W świątyni Toshogu złożone są prochy wielkiego shoguna Ieyasu Tokugawy. Do najbardziej znanych zabytków Nikko należą: "Brama Słonecznego Blasku" (Yomeimon) i "Brama Zmierzchu" (Jomei), w stylu chińskim, pokryte licznymi płaskorzeźbami.



Naprawdę kekko...

NINGYO - syrenka, której łzy zamieniają się w perły. Podobnie jak w przypadku kappy, odsyłam was do Kawaii nr 9/98.



Japońska "mała syrenka".

NININGI - boski prawnuk bogini Amaterasu. Według świętych kronik "Nihongi" i "Kojiki" zstąpił wraz z orszakiem z Wysokiej Równiny Niebios, aby podbić "kraj porośnięty trzcinami" (Japonię) i oddać ją we władanie bogów. Przy okazji dostarczył na ziemię cesarskie regalia: zwierciadło (yata-no kagami), klejnoty w kształcie dziczych kłów (yasakani-no magatama) i miecz (kusanagi-no tsurugi lub murakumo-no tsurugi).

NO (czasami noh) - dworski, tradycyjny teatr, w którym aktorzy zakładają drewniane maski. Jedna z najstarszych form teatru na świecie, która w niezmienionej formie (stroje, scenografia, układy sceniczne) przetrwała do dzisiaj. Treść sztuki składa się w równej mierze z muzyki, tańca i śpiewnej recytacji tekstu. Prócz aktorów na scenie występuje chór i orkiestra.



OKAME (Otafuku) - bogini wielorakiego szczęścia. Jej wizerunki sprzedawane są jako talizmany i mają postać białej kobiecej twarzy o wąskich oczach i małych karminowych ustach. Podobno pierwowzorem boginki była żona głównego budowniczego chramu Senbon-Shakado, w Kioto, która uratowała honor męża, poprawiając błąd konstrukcyjny. Potem, w obawie przed własną gadatliwością, która mogła zdradzić tę tajemnicę, popełniła samobójstwo. Kult Okame popularny jest zwłaszcza wśród młodych małżeństw, natomiast talizmany kupuje się najczęściej w listopadzie podczas licznych festynów.

OMIAMI - pierwsza schadzka między "narzeczonymi", organizowana przez swatów, w myśl umowy zawartej przez rodziców przyszłej pary młodej.

ONI - rogate diabły z buddyjskiego piekła, trzymające grzeszników w kotłach. Na ogół posługują się widłami lub okutymi maczugami. Tak jak w przypadku hasła "Kappa" zajrzyjcie do numeru 9/98 Kawaii.



Maska diabła japońskiego.

ONSEN - gorące źródła, często pochodzenia wulkanicznego, ulubione miejsce kąpieli Japończyków. Często stanowią integralną część zajazdów (ryokan). Każdy wielbiciel "Tenchi Muyo!" będzie wiedział o co chodzi po obejrzeniu czwartego epizodu OAV.



W kąpieli nie przeszkadza nawet padający śnieg.

ORIGAMI - starojapońska (licząca ponad tysiąc lat) sztuka składania papieru. Figurki modeluje się bez użycia nożyc, zginając i zakładając papier. W sklepach i księgarniach (także w Polsce) dostępne są specjalne bloczki kolorowego i usztywnianego papieru, przyciętego w kwadrat, który stanowi podstawową figurę wyjściową składanki.



Mag i smok - prawdziwe papierowe cudo.

OSAKA - stolica prefektury Osaka, w centralnej części wyspy Honshu. Trzecie - po Tokio i Yokohamie - największe miasto Japonii. Od VII wieku znane głównie z tego, że jako jedyne miało prawo handlu z Chinami. Obecnie wielkie centrum przemysłowe.



Magia nocnych świateł.

OSHIBORI - jedna rzeczy określanych jako "małe, a cieszy". Niewielki wilgotny ręcznik podawany np. w restauracjach dla orzeźwienia i wytarcia spoconej twarzy i rąk. Bywa chłodny, gorący i/lub przesycony zapachem ziół.

Darek Styrna

Bibliografia (w kolejności alfabetycznej):

Zofia Alberowa, "O sztuce Japonii", Wiedza Powszechna 1983
Michał Derenicz, " Japonia - Nippon", Nasza Księgarnia 1977
Natalia Jofan, "Dawna kultura Japonii", PIW 1977
Wojciech Nowak, "Japonia na co dzień", STAPIS 1977
Aleksander Śpiewakowski, "Samuraje", PIW 1989
Jolanta Tubielewicz, "Historia Japonii", Ossolineum 1984
Jolanta Tubielewicz, "Mitologia Japonii", WAIF 1986





ŚWIĘTA JAPOŃSKIE - LISTOPAD

Japoński listopad różni się od naszego polskiego przede wszystkim tym, że wywołuje zupełnie inne skojarzenia. Nasz listopad jest kojarzony ze Świętem Zmarłych i świeczkami na grobach. Listopad japoński jest miesiącem, w którym obchodzą swoje święto dzieci. I jest to święto, które należy do najważniejszych w życiu każdego malca. A dlaczego? O tym za chwilkę.





Ze świąt ogólnokrajowych wspomnę tylko o listopadowym święcie, które daje Japończykowi kolejny dzień wolny od pracy, czyli Dniu Kultury obchodzonym 3 listopada. Wiąże się to bezpośrednio z dniem nadania Japonii w 1946 r. nowej konstytucji, która między innymi oficjalnie pozbawiła ówczesnego cesarza Hirohito aureoli boskości.





A teraz zapowiadane wcześniej maluchy i najważniejsze chyba święto listopada, którego bohaterami są tylko i wyłącznie dzieci. Jest to święto shintoistyczne, ale tradycja każe by brał w nim udział każdy kajtek bez względu na wyznanie. Ostatecznie błogosławieństwo kapłana nikomu jeszcze nie zaszkodziło.
Ale zacznijmy od początku. Tradycja tego dnia wywodzi się z okresu Edo, a usankcjonowane oficjalnie zostało w erze Meji (1868-1912). Święto nazywa się "shichi-go-san", czyli po prostu "7-5-3". I właśnie dlatego jest takie ważne. Co takiego ważnego w kilku cyferkach? Ano to, że dziewczynki obchodzą to święto tylko dwa razy w życiu, a chłopcy raz. To nie jest święto typu Hina Matsuri (Święto lalek, a nieoficjalnie Święto Dziewczynek - 03.03) lub Tango-no Sekku (Święto Chłopców - 05.05). Tutaj nie wystarczy być tylko dzieckiem. Trzeba spełnić jeszcze jeden dość istotny warunek.





"Shichi-go-san" obchodzone jest 15 listopada i "załapują się" na nie wyłącznie dziewczynki w wieku lat trzech, chłopcy w wieku lat pięciu i ponownie dziewczynki w wieku lat siedmiu. Dlaczego akurat taki wiek został uznany za odpowiedni? Wszystko za sprawą przesądu, który uznał liczby 3,5 i 7 za szczególnie szczęśliwe. W przeciwieństwie np. do cyferki 4 (shi), której wymowa brzmi podobnie jak słowo "śmierć". Zdarza się, że np. w szpitalach czy hotelach omija się świadomie nadawanie pokojom numeru 4. Po 3 następuje po prostu od razu 5. Tyle o cyfrach i wracajmy do dzieciaków. Uznano ponadto, że ukończenie 3 lat to krok dziecka w kierunku dorosłości i zakończenie okresu dzieciństwa, gdzie dziecku wolno niemal absolutnie wszystko. Wiek pięciu lat u chłopca jest już oznaką dorosłości, podobnie jak wiek siedmiu lat u płci nadobnej.





Dnia 15 listopada rodzice prowadzą swoje wystrojone w tradycyjne ciuszki maluchy do lokalnych świątyń shinto. Dzień "7-5-3" nie jest wolny od pracy i tak naprawdę obchodzi się go w niedzielę poprzedzającą lub wypadającą po 15. listopada. Dziewczynki (te siedmio i trzy letnie) ubrane są w barwne kimona z długimi rękawami. Ponadto często się zdarza, że fundują sobie całkiem dorosły makijaż. Zwłaszcza u trzylatek wygląda to pociesznie i rozczulająco. Chłopcy otrzymują swoje pierwsze własne hakama, czyli szerokie spodnie wywodzące się z tradycji samurajskiej. Tak naprawdę w naszym cywilizowanym świecie rzadko które dziecko ma swoje własne "kimono". Oryginalny strój nawet dla dziecka waha się w cenach, od 1000 dolarów w górę.



Przy okazji "7-5-3" rozwinął się zatem cały przemysł wypożyczalni, gdzie jednorazowo strój dla dziecka można wypożyczyć już za około 100 dolarów. Ponadto coraz modniejsze zaczynają być (w miejsce tradycji niestety) galowe stroje europejskie. Wytworne mini smokingi i koronkowe sukienki balowe.
Dla trzylatek i pięciolatków jest to druga w życiu oficjalna wizyta w świątyni od chwili narodzin, gdzie również błogosławieni byli przez kapłana shinto, a rodzice modlili się o ich szczęście i pomyślność. Z tą różnicą, że teraz mogą pomodlić się same. Przed świątynią maluchy myją dłonie, by oczyścić swoją wolę i serca, poczym wchodzą do świątyni. Tam mnich lub kapłan odżegnuje je od wszelkiego złego. Potem dzieci otrzymują prezenty w formie specjalnie przygotowanych na "shichi-go-san" słodyczy nazywanych chitose-ame. Najczęściej są to cukierki przypominające splecione biało czerwone laseczki. Japończycy wierzą, że podarowanie pudełka z takimi słodyczami uszczęśliwi ich dziecko na następne 1000 lat. Pudełka wręczane są w specjalnych torebkach (jak zwykle estetycznych) ozdobionych symbolami zdrowia i długowieczności (np. bambus, sosna, żółw, żuraw).



Zwróćcie uwagę na zdjęcia. Te trzymane w łapkach torebki (w wypadku dziewczynek torebki mogą być dwie, bo każda mała dama musi mieć w tym dniu damską torebeczkę) - to właśnie one zawierają cukierki. A potem pozostaje dużo czasu na spacer i tradycyjne w tym dniu zdjęcia. Często są to zdjęcia z jakiem czyli "yaku yaku" (takim tybetańskim kudłaczem i jak się uda, to taka fotka powinna zostać obok zamieszczona). Podobno takie zdjęcie ma przynieść szczęście. Wiele świątyń wydziela tereny na robienie pamiątko- wych zdjęć i wówczas wystawiane tam są kompozycje kwiatowe, w których przeważają czerwone i białe kolory. Organizowane są również specjalne i pełne atrakcji place zabaw.
Życząc wszystkim japońskim 3-5-7 latkom cukierkowych 1000 lat w zdrowiu, żegnam się do grudnia...

Darek Styrna

POMOCNA DŁOŃ

Chciałabym korespondować z fanami mangi i anime. Adres: Marta Kwiatoń ul. Duracza 14/29, 85-791 Bydgoszcz.

Mam do sprzedania komiksy Sailor Moon, 1,2 i 3 nr Sailor Magazynu. Posiadam również mangowe artykuły, naklejki do Albumu Fana i laleczkę Harukę. Poszukuję kogoś, kto ma na zbyciu całą serię Sailor Moon R. Adres: Ola Kapala Al. Kijowska 33/28, 30-079 Kraków, tel. (012) 637-85-34.

Bardzo chętnie nawiążę kontakt z każdą osobą, która interesuje się wszystkim co jest związane z Japonią i nie tylko. Adres: Anna Bargieł ul. Przyszłości 30/15, 44-119 Gliwice.

Jeśli kogoś przezwisko brzmi Setsuna, jest minimum w 7 klasie szkoły podstawowej-niech napisze do mnie. Adres: Mazur Grzegorz ul. L. Staffa 2/20, 39-300 Mielec.

Klub Anime-manga zachęca do członkostwa fanów Sailor Moon. Klub działa od ponad roku, wydajemy własną gazetkę. Adres: Anna Karaś ul. Traugutta 10/15, 22-600 Tomaszów Lub.

Chętnie nawiążę kontakt ze: Sławkiem Krawczykiem, Oskarem Jachem i Michałem Szczepaniakiem. Adres: MIG ul. Grabiszyńska 313/40, 53-236 Wrocław.

Poszukuję osób, które udostępnią mi anime do obejrzenia . Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Mako-chan ul. Dywizjonu 303-33 b/1, 80-462 Gdańsk, tel. (058) 346-97-97.

Poszukuję prac mangowych wszelkiego rodzaju. Adres: Magdalena Rojek ul. Brodzińskiego 21/24, 32-510 Jaworzno.

Wszyscy fani, fanki i Fan-Cluby Sailor Moon. Połączmy się w Mega Fan-Club Ethernal Sailor Moon. Do mojego planu przystąpiły już 52 osoby i 15 Fan-Clubów. Adres: Mariusz Drozdowski ul. Kościuszki 3/50, 72-100 Goleniów.

Nawiążę kontakt z otaku ze wszystkich stron świata. Adres: Gosia ul. Srebrna 7/12, 05-800 Pruszków.

Poszukuję osób chętnych do wymiany kart Ani-Mayhen. Adres: Heniu Konsek ul. Rynek 18/3, 43-300 Bielsko-Biała.

Chętnym przetłumaczę mangi z angielskiego na polski. Adres: Jakub Iwański ul. Piotrkowska 204/210 m 262, 90-369 Łódź, tel. (042) 36-52-31.

Sprzedam całą serię anime Moldiver - 120zł/3szt. I talię kart Ani-Mayhem. Adres: Filip Chrzanowski ul. Zygmuntowska 17a/19, 78-100 Kołobrzeg.

Posiadam dużo oryginalnych anime. Sprzedam komiksy Czarodziejka z Księżyca. Adres: Sebastian Pająk ul. Moniuszki 39/5, 80-274 Gdańsk, tel. (058) 345-51-89.

Wymienię naklejki do Albumu Fana 2/97. Adres: Monika Kubisz ul. Bitwy pod Studzienkami 3/67, 33-100 Tarnów.

Bardzo proszę o kontakt osoby, które mogłyby dokładnie streścić mi anime Lady Oscar. Adres: Monika skr. poczt. 13, 85-798 Bydgoszcz.

Proszę o kontakt osobę, która może odsprzedać mi magazyn Sailor Moon 3/98 oraz komiks Sailor Moon 2/98. Adres: Michiru ul. Dworcowa 2/17, 78-600 Wałcz, tel. (067) 258-54-39 (prócz wtorków).

Kupię numery 1-10/97 komiksu Czarodziejka z Księżyca. Nawiążę kontakt z fanami wszystkich Sailorek. Adres: Ilona Cydzik ul. Wilczyńskiego 11/24, 10-686 Olsztyn, tel. (089) 541-45-41.

Proszę o kontakt Ryouko z Wrocławia. Adres: Voo Doo ul. Szarych Szeregów 12/8, 88-100 Inowrocław.

Sprzedam lub wymienię kasetę 801 T.T.S Airbats na Armitage III, Dragon Half lub Moldiver. Oraz sprzedam płytę Kawaii CD 1. Adres: Małgorzata Piłat tel. (058) 682-70-67.

Sprzedam figurki Sailor Moon. Adres: Karolina A. ul. Sękocińska 17/42, Warszawa, tel. (022) 659-98-34.

Nawiążę kontakt z Klubem Księżniczki Selenity. Proszę o dokładny adres. Adres: Małgorzata Sawoch ul. Staszica 11b/6, 66-400 Gorzów Wlkp. Tel. (095) 729-19-10.

Fanka Sailor Moon zakłada listowny Fan Club Pięknych i walecznych Sailorek. Adres: Joanna Komenda ul. Świerczewskiego 1a, 89-240 Kcynia.

Odkupię figurki Sailor Moon (super deformed). Adres: Daniel Wiśniewski ul. Staszica 22b/7, 73-200 Choszczno.

Sprzedam: figurki, komiks, naklejki do Albumu Fana. Poszukuję: naklejek z gum Sailor Moon i naklejki nr 75. Adres: Kasia Szaulińska ul. Wąska 4/10, 78-100 Kołobrzeg.

Proszę o kontakt fanów mangi i anime szczególnie z Płońska. Adres: Anna Kosecka ul. Kopernika 5/20, 09-100 Płońsk, woj. ciechanowskie.

Proszę o kontakt wszystkich otaku z Pelplina. Adres: Marcin Szwarc ul. Dworcowa 13d/4, 83-130 Pelplin.

Mam 15 lat, lubię RG Vedę, Moldivera i Sailor Moon. Bardzo chętnie poznam każdego. Adres: Claudia Mori ul. Łęczycka 16, 99-340 Krośniwice.

Kupię lub odpłatnie pożyczę film Ghost in the Shell i Akirę. Adres: Karolina Gałecka ul. Armii Krajowej 15/12 Białystok, tel. (085) 546-165.

Kupię figurki Czarodziejek. Wymienię się na naklejki do Albumu Sailor Moon. Kontakt: (033) 14-30-74. Prosić Harukę.

Zakładam korespondencyjny klub Sailor Moon. Mile widziane zdjęcia. Adres: Elwira Wołowicz ul. Konarowskiego 16/24, 11-500 Giżycko, woj. suwalskie.

Posiadam wiele materiałów (rysunki, informacje) o znanych serialach anime. Wymienię się nimi na inne. Proszę o znaczek zwrotny. Adres: Natalia Grądzka ul. Letniskowa 17b, 05-807 Podkowa Leśna.

Uwaga ! Klub fanów Sailorek ogłasza nabór nowych członków. Posiadamy wiele materiałów o Czarodziejkach i wydajemy fanzim. Adres: Sailor Senshi Club ul. Lisia 10, 05-807 Podkowa Leśna.

Jestem w posiadaniu paru pełnometrażowych anime. Chętnych do wymiany proszę o kontakt. Chętnie nawiążę kontakt z otaku (szczególnie z okolic Lublina). Adres: Michał Piekarczyk ul. 1Maja 59-35, 21-100 Lubartów, woj. lubelskie, tel. (081) 854-18-40.



Instrukcja obsługi rodziców, czyli jak oglądać anime w Polsce

Rzesza fanów japońskiej animacji w Polsce powiększa się z dnia na dzień. Nasz rynek wzbogaca się o coraz to nowe produkty wschodnich plastyków. Mimo to każdy, kto zdecyduje się stanąć po stronie mangi, musi przygotować się na alienację i brak zrozumienia ze strony innych. Dlaczego tak jest? Co powoduje, że ludzie nie pojmują naszego wspólnego hobby? W gruncie rzeczy odpowiedź jest prosta, lecz i tak zrozumieją ją jedynie nieliczni.

"Polska Manga"

Wbrew temu, co sądzi ogół, anime i mangą nie interesują się tylko dzieci i "niedorosła" młodzież. Wielu już pracuje, pozakładało rodziny i żyje własnym życiem. Jednak większość nie przyznaje się do tego, że ogląda "bajki", czy że interesuje się "komiksami". Wolą siedzieć cicho i udawać, że nie odbiegają pod żadnym względem od wzoru szarego Polaka. Zapewne wielu potajemnie umawia się z jakimś młodszym znajomym, by ten regularnie kupował mu mangowe czasopisma (chodzi przecież o to, żeby nasz fan "nie wyszedł na głupka"), a część fanów nie kupuje ich w ogóle w obawie o swój image. Problem tkwi w tym, żeby ludzie zrozumieli, że nasze wspólne hobby jest nie tylko nieszkodliwe, lecz o niebo lepsze od np. zbierania kapsli.



Istnieją dwie polskie definicje anime. Pierwsza to określenie jej jako bajek nie lepszych od produkcji Disney'a, które ogląda się będąc jeszcze małym dzieckiem. Druga nazywa anime perwersyjnymi opowiastkami pełnymi krwi, przemocy i seksu. Obie te teorie są oparte na ograniczonej wiedzy Polaków na ten temat i obie są jednakowo niesłuszne. W Internecie każdy może znaleźć tysiące przepełnionych seksem obrazków, które mimo coraz większych restrykcji nakładanych na sieciową pornografię pojawiają się na licznych stronach WWW. Wiele spośród nich wydaje się stworzonych przez japońskich rysowników. Nic bardziej błędnego. Jednak, by zrozumieć cały ten skomplikowany mechanizm, trzeba zacząć wszystko od początku...

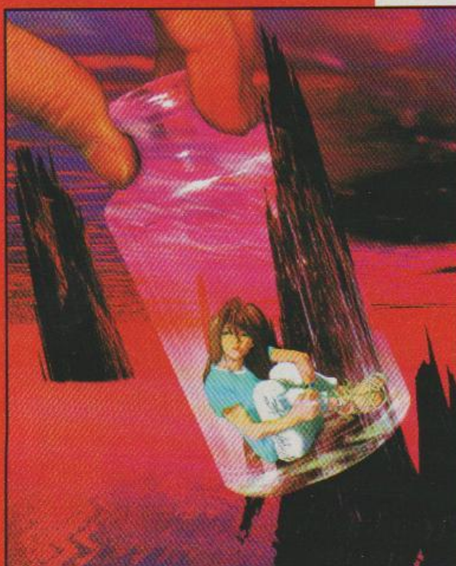
Na początku był wodór...

Zacznijmy może od małego sprawdzianu wyobraźni. Zapewne wszyscy macie ją bardzo wybujałą, więc nie powinniście mieć z tym żadnych trudności.

Wyobraźcie sobie najzwyklejszy rynek. Nazwijmy go rynkiem A. Wielu ludzi, duży zbyt, ogromne zyski. Na rynek ten specjalnie robione są filmy. By każdy znalazł coś dla siebie i mógł wydać pieniądze, postarano się o wszystkie znane w dniu dzisiejszym gatunki. Pojawiły się filmy przygodowe, komedie, sensacje, filmy fantastyczne, krwawe filmy akcji i..., nie da się ukryć, również produkcja pornograficzna. Jak stary jest świat, ludzie zawsze najchętniej kupowali sensację i perwersyjne filmy erotyczne. Dlaczego? Bo taka jest natura człowieka.

Teraz wyobraźcie sobie drugi, zupełnie niezależny od pierwszego, rynek - rynek B. Mniejszy, a co za tym idzie, przynoszący mniejsze zyski. Mimo to i dla niego prowadzona jest działalność gospodarcza zwana kręceniem filmów. Tu również postanowiono się postarać, aby każdy znalazł coś dla siebie. Znów pojawiły się te same gatunki filmów - komedie, sensacje itd. Rynki są różne, ale ludzie zawsze pozostają tacy sami. Więc i tu mamy do czynienia z największym zbytem na (na nasze nieszczęście) produkcje erotyczne i krwawe sensacje. Jednak by zmniejszyć koszta produkcji, producenci zdecydowali się nie kręcić filmów z aktorami, lecz narysować całe scenariusze i wydać je w postaci animacji. Zbyt się nie zmienił, lecz zmieniły się koszta, czyli w wyniku całego manewru producenci zarobili więcej. Tak w końcu kręci się świat.

Skoro przedstawiliśmy już sobie oba rynki, teraz spróbujmy je połączyć, tak aby między nimi poprowadzono wymianę. Jednak świat B jest bardzo stereotypowy i trzyma się starych zasad, pozostając hermetycznie zamkniętym wobec całej reszty, chyba że pojawi się coś naprawdę godnego uwagi. Nie ma jednak nic przeciwko eksportowi swoich produkcji na drugi rynek (w końcu dla nich to pieniądze). Tak więc teraz na rynku A są wyroby obu światów. Powstał tylko jeden problem. Na rynku A dotychczas był animowany tylko jeden rodzaj filmów - bajki, w związku z czym stwierdzono, że cała reszta tego typu dzieł to również właśnie takie kreskówki. Jakąż wielką pomyłkę uczynili, kiedy z takim właśnie nastawieniem wrzucili do magnetowidu horror z rynku B. Od razu pojawiły się recenzje na temat stanu psychicznego ludzi ze świata B. Prasa miała ubaw. Ale jeszcze większą uciechę mieli ludzie z branży pornograficznej, którzy w wyrobach rynku B upatrzyli sobie niezły interes. Zaczęli negocjować, podpisywać kontrakty... No i proszę... Mamy sytuację końcową... Dodatkowo pojawiły się "podróby" japońskich rysunków. Amerykanie (i nie





tylko oni) zaczęli naśladować nieudolnie swoich kolegów ze świata B i wypuszczać ku publiczności marne imitacje, wystarczająco jednak pikantne, by zniszczyć i tak już nadżarty wizerunek ich produktów.

Chyba każdy już wie, do czego doprowadziła go jego własna wyobraźnia. Rynek A - rynek zachodni i rynek B - rynek japoński. W ten oto sposób doszliśmy do dnia dzisiejszego. Nieliczni, którym udało się dociec piękna misternej roboty wschodniej animacji cieszy oko i opróżnia kieszenie na ciężkie jeszcze do zdobycia poza Japonią filmy anime, czy też mangi. Reszta podzieliła się na dwa obozy. Jeden, to ludzie określający anime bajkami, czyli persony, które nigdy nie miały z japanimacją nic wspólnego. Drugi posiada już o wiele bardziej wykwalifikowanych "zawodników". Oni widzieli anime, tyle że z nieodpowiedniego źródła. Po prostu chwycili za jakiegoś hentaia (czyt. film pornograficzny) uważając, iż dostali głupkowatą bajeczkę. I jak tu komuś cokolwiek wytłumaczyć?!

Ból niewiedzy bliźniego

Wyraźnie widać, że świat zmierza w zupełnie niewłaściwą stronę. Nietolerancja wzrasta z dnia na dzień. To, co wczoraj wydawało się najzwyklejszą rzeczą na świecie, dziś może powodować zgorszenie wśród wielu ludzi. By uświadomić swoje najbliższe otoczenie o ich pomyłce, trzeba być niemal bogiem, szczególnie, iż w dzisiejszych czasach mało kto przyznaje się do własnych błęduff (:)).

Francja zdaje się być teraz największym rajem dla fanów anime i mangi. Wiele japońskich serii puszczanych jest w telewizji, niemalże wszystko da się znaleźć na kasetach wideo. Mimo to aż roi się od procesów sądowych, w których różne stacje telewizyjne płacą fortunę jako odszkodowania. Dlaczego? Jednak nawet we francuskiej TV anime omylnie jest uważane za bajki, w związku z czym wiele z nich jest puszczanych w nieodpowiednich porach. Na przykład o 17., kiedy większość dzieci wraca ze szkoły. Nieważne, że ta "bajka", która właśnie leci, to horror czy brutalny film akcji. W końcu to tylko bajka. Zawsze to samo. Jednak nasze wspólne prawo mówi: "Nieznajomość prawa nie zwalnia nas z jego przestrzegania". Tak samo jest z anime. To, że jakiś dystrybutor powie, iż "nie wiedział", wcale go nie usprawiedliwia. Francuscy dystrybutorzy różnią się od naszych tylko pod jednym względem. Nasi - zrażeni porażką - nie będą kontynuować swoich przygód z japońską animacją. We Francji człowiek wstaje i idzie dalej. Bogatszy o doświadczenia, wie co robić. W rezultacie tam już niebawem wszystko się ustabilizuje i problem "makabrycznych bajeczek" całkowicie zniknie. U nas zresztą też. Tylko nie dlatego, że wszyscy zrozumieją, ale dlatego, że zaprzestaną prób zrozumienia. Pozostaje walczyć o nasze. Kombinować, w jaki sposób można przekonać swoich znajomych nie tyle do podzielenia naszych zainteresowań, co do ich zrozumienia.

Rodzic a problem "bajeczek"

Królestwo: *ssaki*
Gatunek: *homo sapiens*
Rodzaj: *rodzice*

Są trzy rodzaje rodziców, którzy poprzez nas (fanów mangi i anime) stykają się z mangą. Pierwsi z nich to ludzie wyznający zasadę "róbta co chceta", ale pod jednym warunkiem: musicie spełniać nasze oczekiwania i nie przysparzać kłopotów (główny temat to "szkoła" i wszystko co jest z nią związane). Z takimi opiekunami zazwyczaj nie ma się kłopotów... no, chyba że ktoś się bardzo stara.

Drugi rodzaj to rodzice nieszkodliwi do czasu - to znaczy dopóki w ich oczach jesteśmy 100% dziećmi, przymykają oko na to, że ich pociecha ogląda bajki, gdyż jest to normalna rzecz w tym wieku. Natomiast gdy stwierdzą, iż nadszedł czas dorosnąć, zaczynają zwracać nam uwagę na to, że nasze zainteresowania są "bzdurne" i że zamiast tego powinniśmy znaleźć sobie jakieś inne hobby lub skupić się na tym, co przyniesie nam w przyszłości wymierne korzyści.

Trzeci rodzaj rodziców charakteryzuje się bardzo wysokimi wymaganiami wobec nas, konserwatywnym podejściem do życia i tym, że posługuje się słynnym, ich zdaniem nie do przebicia, argumentem: "Gdy ja byłem(am) w twoim wieku...". Uważają oni, że powinniśmy spełniać ich oczekiwania i stosować się do rad, którymi nas obdarowują. Wprowadzają rygorystyczne zakazy, stosowne do naszego wieku. Uważają to za właściwe. Wybierają nawet za nas nasze hobby, przez co chcą mieć możliwość ingerowania w nasze sprawy. Niezrozumienie ze strony rodziców jest najbardziej bolesne i uciążliwe. Musicie się postarać wytłumaczyć dlaczego się tym interesujecie i co jest takiego wciągającego w tym świecie "bajeczek". Możecie się posłużyć przykładem rynku A i B, zapytać, czemu nie mają nic przeciwko temu, że oglądacie filmy po dwudziestej, w których nie brakuje przemocy, seksu czy śmierci. Główne atuty anime to świetna grafika, zazwyczaj ciekawa fabuła i doskonała muzyka, której nie powstydziłby się niejeden film fabularny. Śmieszne, że anime w Japonii to jak nasze Disco Polo. (Nie pozostaje nic tylko zostać japońskim discopolowcem. Hiehiie.)

Jeszcze jednym problemem są plotki, pomówienia i błędne, nie do końca sprawdzone informacje na temat mangi. Często złym duszkiem są znajomi bądź ktoś z rodziny, kto zetknął się z mangą podczas swojego pobytu na zachodzie, a jednym z pierwszych filmów, który tam obejrzeli był film animowany zawierający brutalne bądź gorszące sceny (emitowano go oczywiście w godzinach popołudniowych) i od tego czasu są uczuleni na ten typ "bajek".

Nie możemy też ganić naszych rodziców za niewiedzę, ponieważ wychowali się oni na "Reksiu", "Bolku i Lolku" czy na "Gąsce Balbince".

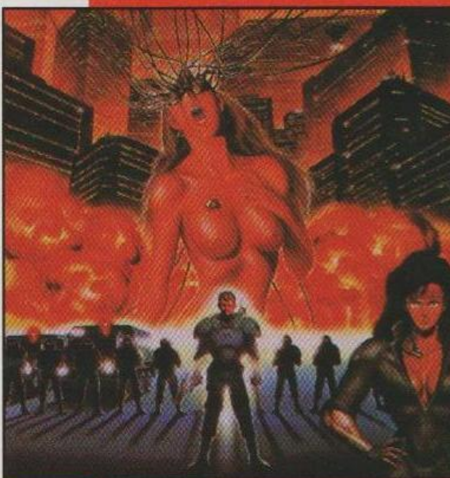
Konkluzja

Nie pozostaje nam nic innego, jak tylko wierzyć, że nasze stacje telewizyjne nie poddadzą się i zaczną nadawać anime. Bo nawet jeśli na początku będą miały kłopoty, to przecież jesteśmy my - ludzie, którzy wiedzą co i jak. Poza tym założę się, że w Polsce jest wielu miłośników twórczości japońskich animatorów. Dla telewizji oznacza to wzrost oglądalności (czyt. więcej mamony). Wystarczy wiedzieć kiedy co puszczać. Kiedy ludzie nie będą mieli się do czego przyczepić, kiedy anime będą się pojawiały obok zwykłych filmów w blokach programowych, staną się akceptowalne. Przestaniemy być "obcy" na ulicach. Nie będziemy określani mianem niedojrzałych dzieci. Właśnie dlatego jestem szczęśliwy, że znalazł się w Canal+ ktoś na tyle zrównoważony, by nam pomóc. Tak trzymać chłopaki! Miejmy nadzieję, że nie zrezygnujecie tak szybko.

Wielu sądzi, iż takie "bajki" psują młodzież i że przez nie obserwujemy tendencję wzrostową przestępczości. Szkoda tylko, że w Japonii jest najniższy wskaźnik przestępczości na świecie. Poza tym tak naprawdę nie wiem kto ogląda bajki. Ja czy mój ojciec, który codziennie śmieje się do rozpuku przy produkcjach Warner Bros...

Bazyl & Blazjusz







(...) Shojo z Krakowa ma pretensje o istnienie podziału na gatunki shojo i shonen i przytacza masę argumentów, które wydają się nam, Europejczykom całkiem słuszne i uzasadnione. Zgadza się, ale zastanowiłaś się może, dlaczego tak się dzieje? Otóż każdy rodzaj literatury (bo mówimy tu raczej o tej bardziej literackiej stronie mangi), no niech będzie - każdy rodzaj twórczości - podlega pewnym uwarunkowaniom, z których bardzo rzadko zdajemy sobie sprawę, a już w ogóle nie myślimy o tym, jak głęboko uwarunkowania te sięgają. Mam tu na myśli tradycję, kulturę i historię, a może tylko tę ostatnią, bo cała reszta się w niej zawiera. A jak już powszechnie od dawna wiadomo, kultura japońska diametralnie różni się od naszej, powiedzmy, europejskiej. Dlatego też niektóre jej aspekty, oglądane naszymi oczami, wydają się zupełnie niezrozumiałe, a w naszych oczach i w naszym społeczeństwie wręcz absurdalne. Nie zapominaj, że społeczeństwo japońskie jest nadal społeczeństwem patriarchalnym, na którym odcisnęła swe piętno samurajska tradycja! Nie zapominaj, że japońska kobieta powinna być przede wszystkim dobrą żoną i matką, bez większych szans na karierę zawodową! Zatem istnienie tej bardzo wyraźnej linii podziału (i wcale nie twierdzę, że mi się ten podział podoba) także w mandze jest mocno uwarunkowane tradycją, nie zaś jakimś "widzimisię" autorów czy autorek. Więcej na ten temat rozpisywać się nie będę, bo to chyba zbędne, a zainteresowanych odsyłam do artykułu w jednym z poprzednich numerów Kawaii (no właśnie!). (...) A poza tym, to przecież faktycznie jest jeszcze tyle innych gatunków mangi... (...) Sprawa druga. Tak, rzeczywiście w niemieckiej wersji Sailor Moon Zoisite na pewno jest kobietą, o czym nadmienia w którymś odcinku Nephrite (dla mnie osobiście w tym wypadku cała pierwsza seria traci sens). Podobnie rzecz ma się z Aramisem z "Trzech muszkieterów" (przecież to widać - no może nie zawsze widać, ale jednak... Aramis nawet w jednym z odcinków opowiada swoją historię - po prostu, kobieta w męskim przebraniu szukająca zemsty...) tyle, że tutaj zmiany dokonali nie Niemcy, lecz sami twórcy serialu (co uważam niestety za lekką przesadę...). Kwestia niemieckiego dubbingu może być rzeczą sporną - ja za nim akurat w tym przypadku nie przepadam, ale myślę, że to kwestia przyzwyczajenia. Może i Sailor Moon bez tekstów nabiera jakiegoś szczególnego znaczenia i nie masz czego żałować, że niewiele rozumiesz - niemieckie tłumaczenie jest jeszcze bardziej infantylne niż nasze, polskie...
Ale, było nie było, anime po niemiecku, to świetny sposób na naukę języka. Wiem coś o tym...

Joan, Bełchatów

Zdaje się, że pisanie do Was (...) staje się z wolna nałogiem. Mangi nie wymieniam, bo to nie nałóg, to składnik krwi, równie ważny jak hemoglobina. Dzięki, stokrotne dzięki za wszystko, cokolwiek piszecie o Dragon Ballu (Jeszcze! Jeszcze!). Poza tym - dręczy mnie pytanie, co się stało z chomikiem Alfredem Pierwszym? (Drugiemu ślę namiętne ucałowania w różowe... bambosze).
Ogólnokrajowa dyskusja na temat Smoon będzie zapewne trwała na wieki wieków, więc niech i ja się przyłączę, choć ostatnio oglądam RTL2 spod dywanu i w ciemnych okularach, bo mi dziesięcioletnie domowe dziecko płci męskiej oświadczyło, że ten serial jest poniżej jego ambicji intelektualnych. A jeśli o płeć chodzi... w numerze 14. Kawaii, PC Scorpio (kobieta? mężczyzna? android?) sugeruje, że być może w wersji niemieckiej Zoisite tylko dla zabawy mówi damskim głosem, jak Aramis (?!). Swoją drogą, jakby pan Dumas ojciec usłyszał, że Aramis jest kobiecy, to by się w grobie przewrócił, mamrocząc brzydkie słowa po francusku. Co do Zoisite, niestety, w jednym z odcinków Nephrite określa go jako "junge frau", czyli młodą kobietę. Chyba że pan Nephrite też się niezbyt orientuje, z kim ma do czynienia. Szkoda, że nie dożył spotkania z Trzema Gwiazdami, dopiero by miał zagadkę. Ogólnie biorąc, dubbing niemiecki jest przyjemny, z wyjątkiem Kunzite, który mówi głosem zrzędliwego, starego piernika. Na to chyba jednak nie zasłużył, mimo wszystko? Zaklęcia są do zniesienia, a "Wasserstahl" to chyba jednak i tak lepiej brzmi, niż "Zimna woda zdrowia doda". To ostatnie, po "grochu i fasoli" jest moim ulubionym okrzykiem. Czekałam z utęsknieniem na "Mycie nóg, to twój wróg!", albo coś w tym stylu. (...) Jak już się czepiać tłumaczeń, to mam pytanie, dlaczego sailorki: Uran, Neptun, Pluton i Saturn są określane jako wojowniczki "spoza systemu"? Jakiego systemu? Dziesiętnego? Określenie Outer Senshi na moje oko pochodzi od "Outer Planets". To na polskie narzecze tłumaczy się jako "planety zewnętrzne", a nie "planety spoza systemu (słonecznego)", co byłoby oczywistą bzdurą. Byłyby to więc "wojowniczki planet zewnętrznych" jeśli już. Szkopuł w tym, że Jowisz też jest zaliczany do zewnętrznych, ciekło-gazowych planet, ale nawet pomijając ten fakt, cztery zewnętrzne planety nie znajdują się "poza systemem". Chyba, że chodzi o inny system, choćby ten jedyny słuszny, leninowsko-marksistowski. (...) A tak na marginesie, w pewnym wieku jest się bezwzględnym dla poglądów innych, jeśli nam nie odpowiadają, a potem człowiek łagodnieje (tępieje, łysieje i ślepnie), więc trochę mnie dziwi zaciekłość niektórych listów. Zwłaszcza myślę o wyśmiewaniu osób opisujących swoje olśnienie "Czarodziejkami". Być może są to banały, ale jakie prawo mamy sądzić czyjeś przeżycia? Jak napisał pewien mądry człowiek: jakość życia emocjonalnego słabo zależy od jakości artystycznej. Można się wzruszyć głęboko książeczką z serii "Zabili go i uciekł" albo filmem "Ja cię kocham, a ty śpisz". Jednego anime podniesie na duchu, drugi będzie z napięciem czekał na gołe pośladki. Obaj mają prawo. Pewnie, że list dziewczynki, której Bunny dodaje chęci do życia czyta się z większym napięciem niż tekst "Jak obejrzałem Bloody Rabbit Power, zszedłem do bunkra po bazookę...", ale to chyba raczej dobrze o niej świadczy, prawda? W końcu ma w sobie potencjał pozytywnej energii, czyż nie tak? (...)

Regina Mrówka, Wrocław

Może ktoś uzna, że jestem bardzo czepialska, ale do napisania tego listu skłoniła mnie nowa rubryczka Kawaii, w której szczegółowo przedstawione są postaci z Sailor Moon, od Usagi poczynając. W rubryce "magiczne przedmioty" umieszczono (zresztą zgodnie z serią S) Świętego Graala, opatrując go komentarzem "Patrz - Indiana Jones: Ostatnia krucjata". (O rany! - to był żart! - dop. Jedi:). No cóż, nie jest to chyba zbyt konkretny komentarz... Przypuszczam, że większość Czytelników Kawaii kojarzy Graala z Sailor Moon właśnie, więc pozwolę sobie rzucić na to zagadnienie choć smużkę światła (choć św. Graal wiąże się bardziej z kulturą zachodnią, aniżeli wschodnią). Większość legend związanych z Graalem ma swoje źródło w opowieściach o legendarnym celtyckim królu Arturze i jego rycerzach, którzy wyruszyli w podróż (charakterystyczny "quest"), aby ów artefakt odnaleźć. A oto jak był on opisany: "Owo naczynie, z którego Pan nasz Jezus Chrystus baranka wielkanocnego spożywał przy ostatniej wieczerzy z uczniami swoimi, ludzie Świętym Graalem zowią. Do tego to naczynia Józef z Arymatei ostatnie krople krwi przenajświętszej zebrał. A gdy dokonała się Męka Pańska, wówczas ów rycerz szlachetny (...) opuścił Jeruzalem Świętego Graala ze sobą unosząc". - U.Waldo Cutter "Król Artur i Rycerze Okrągłego Stołu", wyd. Tenten 1991, str.85 - Odnaleźć Graala mógł jedynie człowiek czystego serca, który nie splamił się żadną podłością tego świata. Nie uczynił tego Lancelot, którego łączył romans z żoną Artura - Ginewrą, ale jego syn - sir Galahad. Po nim nikt nie miał już oglądać chwały Graala. Ludzie twierdzili, iż zaszczyt straży przy kielichu otrzymali templariusze (zakon rycerski, ale przypuszczam, że wszyscy to wiedzą, a przynajmniej winni...). (...) Pozostaje mi żywić nadzieję, że Graal przestanie przez czytelników Kawaii być kojarzony tylko z Sailor Moon (tudzież z Indianą Jones:)). PS. Ale kwestia Talizmanów w SM, to już wpływ kultury japońskiej.

Catherine Cutsson, Zakopane

Prawdopodobnie zostanę uznana za najbardziej przyczepialską istotę pod trzema księżycami (no nie - następna - dop. Jedi:)) i z góry proszę o wybaczenie, ale po przeczytaniu listu PC Scorpio z wrześniowego numeru Kawaii z trudem opanowałam wybuch śmiechu. Chodzi o to, że Aramis z serialu na RTL2 jest kobietą... co raczej rzuca się w oczy, jako że wspomniany bohater (bohaterka) dość często się kąpie (polecam odcinek, w którym D'Artagnan i Jean zarabiają na życie przygotowując kąpiele dla mieszkańców Paryża), opatruje swe rany, a w końcu opowiada historię swojego życia i przedstawia powody, które skłoniły go (ją) do wdziania munduru muszkietera. Z drugiej strony seria emitowana jest w godzinach, gdy normalny człowiek siedzi już w szkole, łatwo jest więc przepuścić niektóre odcinki. A przy okazji - ten sam głos co Zoisite i Aramis miały też Oscar i Haruka - wniosek chyba nasuwa się sam. Osobiście uważam niemiecki dubbing Sailor Moon za nieudany (Michiru!), ale dobrze obejrzeć i tę wersję, gdyż można zobaczyć odcinki i fragmenty wycięte z naszej. Jedno pytanie: czy ktoś mógłby mnie oświecić, przed jakimi to strasznymi urazami psychicznymi chciano uchronić polskie dziatki, usuwając z 56 odcinka początkowy monolog Luny o tym, że i ona marzy o wielkiej miłości? (...)

Beryl-chan, Katowice

(...) Najbardziej nie lubimy tego, że większość recenzji nie zawiera całego opisu historii zawartej w anime czy też w mandze. Jeśli ktoś nie ma sposobności jej obejrzeć, to pozostaje mu tylko ten artykuł, z którego tak wiele się znowu nie można dowiedzieć. Zresztą sami wiecie, że ta końcowa część jest najciekawsza, dlatego prosimy zwrócić na to uwagę. (...)

Anna i Lucyna Kędzior

No i masz ci los. Niekończąca się wojna między przeciwnikami i zwolennikami Sailor Moon, erotyki i cyberpunku stała się już standardem na łamach Kawaii, a teraz doszło jeszcze zagadnienie: opisywać całą fabułę czy też nie opisywać...? - takich listów i jemu przeciwnych w swej treści mamy w redakcji sporą stertę... W piśmie staramy się od czasu do czasu wrzucić jakieś foto-story czy inne streszczenie, a wtedy odzywają się oburzone głosy przeciwników oskarżające nas o psucie całej przyjemności... Pytanie: co robić? - odpowiedź zawsze jest taka sama - musimy pogodzić wszystkich czytelników, co w praktyce oznacza, że wszyscy musimy iść na jakieś ustępstwa... Zapewniam, że nie zabraknie zarówno recenzji, jak i streszczeń... dla każdego coś miłego. Nie zapomnimy o nikim...

(...) Od kiedy tylko pamiętam, zawsze byłam fanatyczką kreskówek. Wszelkich filmów animowanych. Miałam naście lat i wyrywałam się z uroczystości rodzinnych, by obejrzeć "Tajemnicze złote miasta", "Unisessa", a nawet "Transformersów". Jeszcze pamiętam, jak kilka lat temu zrywałam się z matmy, by obejrzeć Robin Hooda na Dwójce (serial się kończył, gdy zaczynały się lekcje, a że do szkoły był kawałek drogi, więc reszty łatwo się domyślić). W końcu, kiedy na początku mojej ósmej klasy zaczęła się emisja Czarodziejki z księżyca, coś mnie tknęło. Wtedy jeszcze nie wiedziałam co. (...) Olśniło mnie. Stutonowy młotek prosto w łeb. Kopnięcie tylnym kopytem końskim w piszczel. Królewski gniew na głowę. Totalny odjazd, manga i anime. Lady Oscar, Cat's Eye, Tajemnicze złote miasta, Robin Hood, Unisess, Yattaman (jeden z najlepszych seriali jakie widziałam, przy żadnym innym tak nie ryczałam ze śmiechu; no i okazało się, że mój nauczyciel od rysunku też go oglądał!), te seriale wpisały się na stałe w moje życie. Potem była Czarodziejka, Tenchi Muyo, Ghost in the Shell, Akira. To wszystko zmieniło mnie i moje otoczenie. Zaczęłam kolekcjonować komiksy, kasety z Czarodziejką. Odkupywałam kasety z wypożyczalni (w ten sposób zdobyłam Odina). Ba, w końcu doszło do tego, że gnałam do domu z wywieszonym językiem, by obejrzeć kolejny odcinek anime (tytułu nie znam, bo była po arabsku) i w szkole zapisałam się na język niemiecki (japońskiego nie uczą - szkoda). Ludzie, jaka ja jestem szczęśliwa, trafiłam na wspaniały grunt. Moi rodzice NIE MAJĄ NIC PRZECIWKO MANDZE (kosztowało mnie to całą masę siwych włosów). Nie pochwalają jej, ale uważają, że jestem na tyle dorosła, że mogę sama zdecydować o tym, co robię. No i nie mają kłopotów z prezentami urodzinowymi i etc. (...). Ba, nawet nic nie powiedzieli, gdy z Francji przywiozłam zamiast pamiątek, całą masę komiksów. (...) Neon Genesis Evangelion - foto story, to naprawdę dobry pomysł. Ja na razie nie mam dostępu do tej niesamowitej produkcji, a chciałabym poznać dalsze losy bohaterów. Tylko nie przesadzajcie - jeden, dwa odcinki na miesiąc w zupełności wystarczą. Albo jeden numer Kawaii poświęcony tylko Evie - mandze, filmom, serialowi, kartom - wszystkiemu. To byłby czad. (...) Nie chcę was smucić, ale nie ma co liczyć na emisję Evy w polskiej telewizji. Skoro Dragon Ball został odrzucony z powodu nadmiernej brutalności, to co powiedzieć o dziele Gainaxu? Już sam tytuł budzi u nas wiele kontrowersji. Jak to przetłumaczyć, by nie zbulwersować niektórych środowisk? A nawet gdyby doszło do emisji, rozpętałoby się piekło. Już widzę nagłówki: "Nowa sekta w Polsce", Otaku atakują - kolejne szokujące dzieło - Evangelion" itp. Niestety, żyjemy w kraju, w którym pojęcie tolerancji (lub raczej zdrowego rozsądku - dop. Jedi) istnieje tylko na plakatach. (...) Nie zgadzam się z opinią Zbuntowanej z Krakowa (Kawaii 12-13). Waszym obowiązkiem jest wygłaszanie opinii głośno i dobitnie. Nie podoba się coś, uważacie że jest do bani, więc krzyczcie jasno i wyraźnie. Dlatego szanuję Profuzjusza za to, że nie boi się nazwać rzeczy po imieniu. Wśród anime, tak jak WSZĘDZIE, zdarzają się produkcje tragiczne, pozbawione sensu, okropnie wykonane, niesmaczne i tandetne. I trzeba się z tym pogodzić. (...) Co do Eskadry Orła na Fox Kids (...) serial jest zabawny, kultowy, po polsku - koniec zalet. Główny zły - Złogniew. Ludzieee! Kto to wymyślił!? Brzmi jak dobrojajcew. Sama postać jest beznadziejna. Głos klauna, fizjonomia jeszcze gorzej. Do tego psychodeliczny śmiech brzmiący jak czkawka. I cały czas gada jakieś głupoty. Najbardziej rozrywkowa postać serialu. Zupełnie nie pasuje do granej przez siebie roli okrutnego najeźdźcy. W sumie, delikatnie mówiąc - jest żałosny. Nazwy. Fenix został przechrzczony na Super Orła. Samolot Łowcy to Super Jastrząb, motor dziewczyny to jakiś tam Gołąb, a Miki zasiadł za sterami Wróbla. Wszystko przebija Sowo-kot pilotowany przez Oliego. Jak jakiś eksperyment genetyczny szalonego naukowca. Po przeciwnej stronie mamy wyżej wspomnianego Złogniewa, jego szefa Caybercoma, a rasa najeźdźców to Vorakianie. No comments. Dubbing. Raczej bubbling. Posłuchajcie głosów, to zrozumiecie, co mam na myśli. Jeżeli już jestem przy dubbingu, to samo tłumaczenie też pozostawia wiele do życzenia. Kwestie są sztywne, często silące się na dowcip, nienaturalne i irytujące. W dodatku puszczane są ciągle te same odcinki i to nie po kolei. Brakuje co najmniej jednego w środku i całego zakończenia. Miło. (I to się odnosi do wszystkich serii puszczanych przez Fox Kids, np. Teknoman - kolejność wyświetlania: 1 do 15., potem 17., później dwudziesty któryś, cholera mnie bierze.) Nie trzymają się nazw. Na samym początku Fenix nazywał się Super Jastrząb, w następnym ta sama nazwa przylgnęła do odrzutowca, później dowiedziałam się, że tak samo nazywa się

samochód, a na końcu znowu wrócili do samolotu. Dalej nie wyliczam. (...) Pomimo wszystko, polecam. Zwłaszcza dla ciekawych jak wyglądała moda w latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Nie opisuję animacji, bo jaka jest, każdy widzi. Fabuła też znana, więc po co zajmować miejsce. I gdyby nie ta polska adaptacja... Niech tylko tłumacz i ludzie odpowiedzialni za realizację wpadną w moje ręce, to... nie dokończę. (...)

Vader-chan, Piastów

(...) Chciałabym, abyście na łamach Kawaii umieścili informację, jak rozpoznać piracką kasetę. Proszę o to, ponieważ ostatnio kupiłam kasetę, jak mi się zdawało, oryginalną, a w rzeczywistości chyba jednak piracką. (...) Myślałam, że jest dobra, chociaż cena nie była wygórowana, to w porównaniu z innymi nie wydawała się wcale taka zaniżona. Pudełko również sprawiało dobre wrażenie. Co prawda nie wszystkie rysunki pochodziły z filmu, myślałam jednak, że to wina kiepskiego polskiego opakowania. Na pudełku był adres firmy, telefon i informacje zwykle znajdujące się na takim miejscu. To wszystko spowodowało, że zdecydowałam się na zakup. I teraz wstydzę się za siebie, ponieważ obiecałam sobie już nigdy nie kupować nic pirackiego, aby nie "zabijać" polskiego rynku mangi i anime. Kaseta wydaje mi się piracka, ponieważ odbiór nie jest idealny, momentami nawet bardzo zły. Tłumaczenie i muzyka (przepiękna!) też nie jest najlepiej słyszalna. Najbardziej jednak boli mnie fakt, że ową kasetę nabyłam w sklepie. Do tej pory myślałam, że nielegalne kopie kupuje się na giełdzie, u prywatnych sprzedawców lub w obskurnych sklepikach, a ja tę kasetę nabyłam w Hicie, zdawałoby się, całkiem dobrym sklepie. Jestem zbulwersowana, w takim wielkim markecie mogliby się postarać o oryginalny towar. Aż się boje pomyśleć co będzie, gdy na rynku znajdzie się kaseta z anime Sailor Moon. (...) Kaseta, którą kupiłam, to "Ostatni Jednorożec". Chciałabym się dowiedzieć, czy jest to anime, czy zwykły film rysunkowy? Wyprodukowano ją w USA, jednak wśród twórców znajduje się wiele japońskich nazwisk, a sposób rysowania postaci przypomina anime. (...)

Joanna, Wrocław

Z Twojego opisu wynika, że kupiłaś jednak kasetę oryginalną. To już nie tyle jest kwestia piractwa, co rzetelności i uczciwości polskiego wydawcy (no, chyba że faktycznie została "spiracona"). System VHS sam w sobie jest przestarzały i trzeba dołożyć wszelkich starań, aby kopia na tego typu nośniku była "zdatna do użytku". Trzeba zadbać o dobrą jakość taśmy, postarać się o wynajęcie dobrego studia, dysponującego nowoczesnym, profesjonalnym sprzętem i znającą się na rzeczy ekipą, która dokona w pełni profesjonalnego spolszczenia produktu. W tym przypadku widać, że producentowi zupełnie na tym nie zależy. Istnieje też możliwość, że był to pojedynczy przypadek - czy zgłosiłaś w sklepie, że otrzymałaś uszkodzony produkt? - nawet jeśli wszystkie kasety w sklepie były uszkodzone, produkt powinien być wymieniony. Moi drodzy - my, jako redakcja Kawaii, będziemy zawsze obstawać po stronie oryginałów, ale jednocześnie nie będziemy tolerować wydawania bubli. - Nie dajcie się nabierać na hasła. - Oryginały - owszem - ale również JAKOŚĆ. Tym przede wszystkim różni się oryginał wydany w systemie VHS, od "pirata" (o płytkach nie wspomnę, bo to już zupełnie inny rozdział). Pamiętajcie o tym i nie dajcie sobie wciskać bubli, zmuszajcie producentów, aby traktowali Was poważnie - płacicie za produkt i macie prawo żądać wysokiej jakości. Co się natomiast tyczy rozpoznawania piratów - hmm, przyznaję, że staje się to coraz trudniejsze. Oryginalna kaseta VHS to przede wszystkim: okładka, naklejki na kasecie, hologram, foliowe opakowanie zarówno na pudełku, jak i na samej kasecie umieszczonej wewnątrz (chociaż niekiedy zdarzają się bez folii - i nie świadczy to o ich "spiraceniu"), różnego rodzaju wkładki, reklamówki i "ulotki" od producenta umieszczone w pudełku (patrz - jak wcześniej) itd. Faktem jednak jest, że doświadczony pirat potrafi zadbać o te wszystkie "dodatki" i oszukać kupującego. Rada więc, aby kupować wyłącznie w autoryzowanych punktach (żadne giełdy i inne takie podejrzane imprezy...!). Ponadto pamiętajcie, że nawet wśród najlepszych zdarzają się buble - pojedyncze produkty, które uległy uszkodzeniu. Kupując, zawsze upewnijcie się u sprzedawcy, czy możecie zwrócić produkt, jeśli ten będzie uszkodzony i (bardzo ważne) ŻĄDAJCIE DOWODU ZAKUPU (!!!), bo bez paragonu nikt Wam nie uwzględni reklamacji (chociaż wcześniej mógłby się zaklinać, że takową przyjmie). Jeszcze raz powtarzam - nie dajcie się nabierać! - nauczcie tego sprzedawców i producentów, jeśli ci sami nie potrafią się tego nauczyć. Oryginały - owszem - ale z jakością, za którą płacicie ciężko uzbieranymi pieniędzmi... Co się tyczy natomiast wspomnianego "Ostatniego Jednorożca" - najprawdopodobniej jest to tylko próba dorównania japońskim animatorom (dzisiaj nawet w tak amerykańskich produkcjach animowanych jak Batman czy Superman można dostrzec japońskie nazwiska - wiadomo, Japończycy są tani i najlepsi w "te klocki"...), ale na sto procent w tej chwili powiedzieć tego nie mogę... w każdym razie przyjrzymy się temu bliżej...

Uśmiechnij się!

Żabcon jest COOL!!!

Z dachu spadają Usagi i Rei. Która spadnie pierwsza?
- Rei, bo Usagi zabłądzi.

Usagi opowiada Mamoru swój sen:
- Mamoru, od kilku dni mam koszmarny sen. Widzę jakieś drzwi z napisem. Pcham je z całej siły, męczę się strasznie i nie mogę ich otworzyć.
- A co pisze na tych drzwiach?
Po chwili namysłu Usagi odpowiada:
- "Ciągnąć"

Bunny opowiada Ami:
- Wczoraj powiedziałam sobie, że jeżeli rzucę monetą i wyjdzie reszka, to odrobię lekcje, a jeżeli orzeł, to umówię się z Mamoru.
- I co wyszło?
A Usagi z triumfem na to:
- Jasne, że orzeł! Dwadzieścia razy podrzucałam i w końcu wypadł!

Nauczycielka zadała Mako napisać wypracowanie na temat: "Jak spędziłam weekend".
Nazajutrz Mako oddaje wypracowanie o następującej treści: "Spokojnie, dziękuję".

Nadesłały: Róża i Renata Sałanowskie, Suwałki

Bunny i Chibi Usa wychodzą z domu. Bunny pyta się Chibi Usy:
- Ładne założyłam buty, prawda?
- Tak, ale ja najpierw założyłabym skarpetki, a później buty...

Na lekcji geografii pani pyta Bunny:
- Która rzeka jest dłuższa, Amazonka czy Nil?
- Amazonka.
- Brawo! A o ile?
- O pięć liter.

Nadesłała: Danuta Duszeńczuk, Głogów

Co to jest:
Małe, w różowo-białym mundurku, z różowymi włosami i pika?
Odpowiedź: Chibi Usa bawiąca się tamagochi.


Magda Malinowska

Do Bunny w autobusie podchodzi starsza pani:
- Dlaczego jesteś taka blada?
- Mama mnie zabije, bo mam na koniec roku szkolnego średnią 2.0
- To sobie usiądź biedaczko, potrzymam ci ten biały płaszczyk.
- To nie płaszczyk! To moja przyjaciółka Ami - nie zdała.

Nadesłał: Krzysztof Rowiński, Katowice

Naprawdę wybuchowa sailorka - Mona-ko!

Jak jest ulubiona kawa otaku? - "Kawaiinka"

Nadesłała: Ewa Zembrzuska, Głogów

Ulicą idzie Bunny, śmieje się, a od czasu do czasu macha ręką. Spotyka ją Luna i pyta:
- Czemu tak się cieszysz?
- Opowiadam sobie dowcipy.
- A to machanie ręką?
- Zaznaczam te, które już znam.

Mako przyszła z rana do Bunny i widzi, jak ta pije herbatę w łóżku:
- Ojej, ja bym tak nie mogła!
- Dlaczego? Nie masz łóżka?

Bunny widzi gniazdko w ścianie i mówi:
- Biedna świnka, kto cię tu zamurował?!

Bunny idzie ze świadectwem do domu i myśli: "No to teraz jeszcze tylko lanie i wakacje!"

Ami, Rei, Bunny i Minako przychodzą do lekarza, świeżo upieczonego docenta, aby podziękować za wyleczenie Chibi Usy:
- Dziękujemy, panie doktorze...
- Docencie, docencie... - poprawia docent.
- Doceniamy, doceniamy...

Nadesłała: Maska, Białystok

Jaka jest ulubiona guma do żucia członków A.D. Police? - Boomer

Nadesłał: A'Bi, Poznań

Przyśpiewka mangowa:

A gdzież moje czasopismo,
Com je se czytała,
A gdzież jest to Kawaii,
Którem pokochała!

Nadesłała: Anna Cybulska, Zamość

Fraszka: Marzenie Otaku
Mr.Gato
To mój tato!

Nadesłał: Wojciech Tarczyński, Bolesławiec

Przychodzi Luna w Wigilię do lekarza i... mówi ludzkim głosem.

- Co to jest? - wisi na ścianie i ryczy?
- Usagi, która zobaczyła szczura.

- Jakie zęby Rei Hino będzie miała najpóźniej?
- Sztuczne.

- Co to jest? - białe na telewizorze?
- Stuknięty Artemis.

Hanna Dąbrowska

Usagi pyta Ami:
- Jak najlepiej stracić na wadze?
- Kupić wagę za 20 złotych, a sprzedać za 10 złotych.

Przychodzi sailorka do lekarza, a lekarz pyta:
- Co pani jest?
- Sailor Pluto - odpowiada z uśmiechem.

Przychodzi sailorka do lekarza, a lekarz... też sailorka.

- Jaka jest różnica pomiędzy czarodziejką a czarownicą?
- Jakieś 40 lat.

Nadesłała: Teresa Ebis, Bytom.

- Jak się nazywa anime, w której główną rolę ma Ami Mizuno?
- Amitage III

Z cyklu Pomocna Dłoń:
- Sprzedam mangę "Kaczor Donald"
- Kupię kasetę video bez anime
- Sprzedam (tanio) film kinowy "Akira" razem z kinem
- Kupię mangę "Ranma 1156/85421"

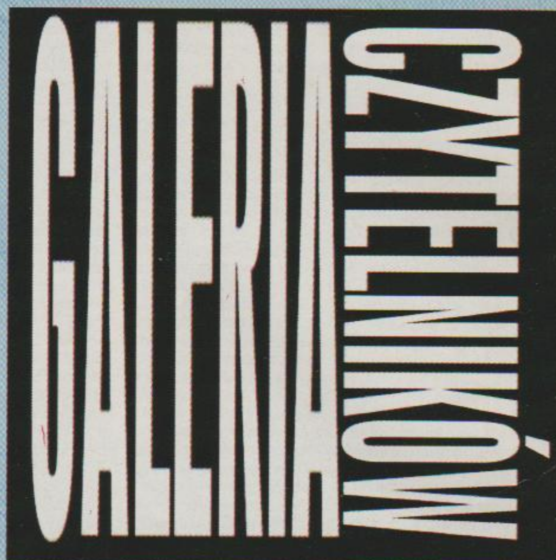
Co powstało z połączenia "Tenchi Muyo" i "Vampire Princess Miyu"?
"Tenchi Miyu"

Kto wymyślił "Gundam"?
VanDamme

Skojarzenia:
- Gundam - Broń dam
- Gunsmith Cats - Kot Smith z bronią
- Appleseed - jabłkowe nasienie
- Ghost in the Shell - Duszek w muszelce
- Black Magic Mario M-66 - Czarna Magia Mario Bros
- Sailor Moon - Czarodziejka spadła z księżyca
- Silver Eye - Sztuczne oko
- Patlabor - Pat w laboratorium
- Robotech - robocza technologia

Nadesłał: Mr. Qba, Gdańsk


Katarzyna Zbroja



Regulamin:

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAŹNYMI LITERAMI.
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie praw autorskich. Autor kopiując pracę bez zezwolenia całą odpowiedzialność bierze na siebie. Pamiętajcie! - nawet najgorsza praca ALE W PEŁNI WŁASNA, jest po stokroć lepsza od najpiękniejszej kopii! (mamy tutaj na myśli ODBIJANIE prac, a nie rysowanie - np. Czarodziejki z Księżyca - nikt Wam nie zabrania rysować swoich ulubionych bohaterów!). My to potrafimy docenić, chociaż nie jesteśmy w stanie kontrolować "oryginalności" wszystkich rysunków. Czekamy na WASZE prace!
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.


Eliza Szcześniak


Ola Sarrach


Iza Krejca


Iza Krejca


Daria Suchanek


O-Baka-San


Marta Wilkos


Nitro Fieja

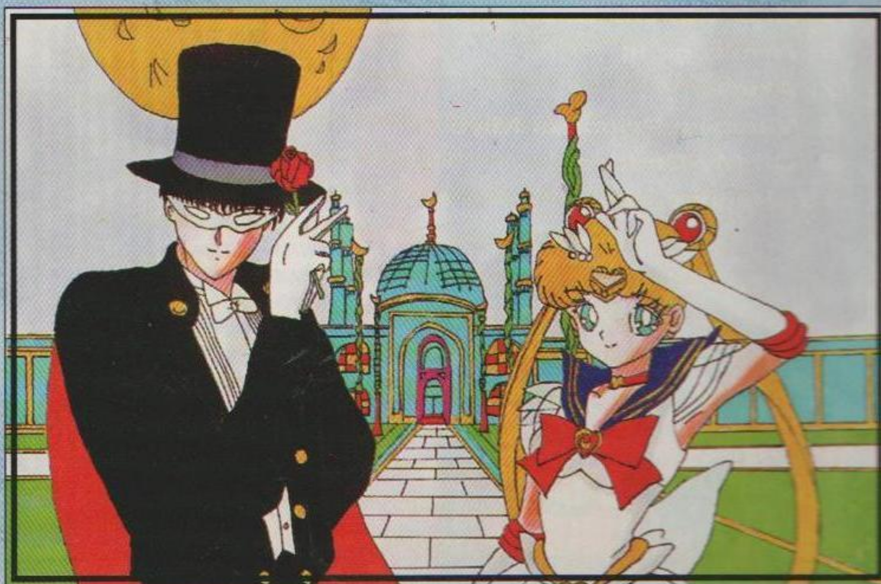


Magda Malinowska


Aneta Kurzawa


Emilia Wróblewska


Aneta Kurzawa


Damian Żurowski

****
PO JEDNYM
GŁOSIE NA DOWOLNE
LISTY

LISTA PRZEBOJÓW

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. W danym miesiącu można oddać tylko po jedenym głosie na dowolne listy, czyli np. używając jednego kuponu "lista przebojów" - patrz: lewy górny róg, można wytypować jedną anime, jedną mangę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. W losowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

TOP TEN MANGA

1. Sailor Moon
2. Neon Genesis Evangelion
3. Appleseed
4. Oh My Goddess!
5. Ranma 1/2
6. X-1999
7. Lady Oscar
8. Tenchi Muyo
9. Akira
10. Gunsmith Cats


Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

TOP TEN ANIME:

1. Sailor Moon
2. Neon Genesis Evangelion
3. Tenchi Muyo
4. Iria
5. Ghost in the Shell
6. Armitage III
7. Akira
8. Vampire Princess Miyu
9. Oh My Goddess!
10. Ranma


Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

Jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagościła anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-ki i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy Wam pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6 i 7, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

A oto adresy

(tam należy wysyłać Odezwy, a nie do redakcji!!!):

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN
Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video
Klubucka 23
Warszawa

Warner Bros
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

Vision Film Distribution Company
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

Kawaii **GŁOS OTAKU! - EDYCJA SZÓSTA** Kawaii

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słyną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

GUNDAM (MOBILE SUIT GUNDAM) — **SAILOR MOON**
MACROSS (lub ROBOTECH) — **TENCHI MUYO**
URUSEI YATSURA — **KIMAGURE ORANGE ROAD**
DRAGON BALL — ....
RANMA 1/2 — ....
NEON GENESIS EVANGELION — ....

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

GHOST IN THE SHELL
AKIRA
MONONOKE HIME (KSIĘŻNICZKA MONONOKE)
PORCO ROSSO
KIKI`S DELIVERY SERVICE
MY NEIGHBOR TOTORO (MÓJ SĄSIAD TOTORO)
....
....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem zmarłego niedawno Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

Kawaii

Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/97-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja" lub e-mailem. Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Cena 0.00 zł № 1 — WYPRZEDANE

Cena 0.00 zł № 2 — WYPRZEDANE

Cena 0.00 zł № 3 — WYPRZEDANE

Cena 0.00 zł № 4 — WYPRZEDANE

Cena 0.00 zł № 5 — WYPRZEDANE

Cena 4.55 zł № 6

Cena 0.00 zł № 7 — WYPRZEDANE

Cena 0.00 zł № 8 — WYPRZEDANE

Cena 0.00 zł № 9 — WYPRZEDANE

Cena 0.00 zł № 10 — WYPRZEDANE

Cena 4.55 zł № 11

Cena 4.55 zł № 12/13

Cena 4.55 zł № 14

Cena 4.55 zł № 15

CD № 1 — Cena 18.30 zł

CD № 2 — Cena 24.40 zł

CD № 3 — Cena 24.40 zł

CD № 4 — Cena 24.40 zł

CD № 5 — Cena 24.40 zł

CD № 6 — Cena 24.40 zł

CD „Mangowe Okienka" — Cena 28.00 zł

CD KISS — Cena 35.00 zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
- ☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

☐ proszę o przestanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
- ☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1i2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4i5** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płytę **KISS** 35,00zł
- ☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Poznaj się

Kiki - Usagi.
Znak zodiaku: Rak.
Światłość kierująca: księżyc.
Ulubiony przedmiot: w-f.
Ulubiony kolor: żółty i zielony.
Hobby: manga, anime, sport, muzyka, zwierzęta.
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon.
Charakterystyka: trochę płaczliwa i niezdarna. Nie lubię się uczyć. Pisząc do mnie nie musisz lubić Sailor Moon. Wiek i płeć całkowicie nieważne odpiszę na każdy list.
Adres: Usagi (Kiki) Zarzycka ul. Sienkiewicza 30/11, 82-200 Malbork woj. elbląskie, tel. (055) 72-73-84.

Aga Kuik vel Kuki.
Data urodzenia: 09. 03. 1983.
Znak zodiaku: Pirania.
Grupa krwi: jest jakaś zielona.
Ulubiony kolor: granat, szary, srebrny.
Ulubiona potrawa: brokuły, frytki, pizza, oponki.
Hobby: manga, anime, piłka nożna, koszykówka, wszystko co niezwykłe i nienormalne, muzyka.
Charakterystyka: mam 15 lat i jestem typową Rybą. Uwielbiam rysować komiksy. Nie jestem jeszcze prawdziwym otaku, ale mam nadzieję, że zasłużę sobie na to w najbliższej przyszłości. Lubię duszki, języki obce, pomoc innym i rolę klasowej śmieszki. Moim marzeniem jest bycie aktorką oraz wydanie swojego komiksu. Jestem uparta i leniwa.
Adres: ul. Słowiańska 18/4, 58-500 Jelenia Góra, tel. 090266497.

Kinga Stępniak alias Makoto Kino.
Data urodzin: 20. 12. 1983.
Znak zodiaku: Strzelec.
Ulubiony przedmiot: żaden.
Ulubiony kolor: zieleń.
Hobby: manga, anime.
Ulubione zwierzę: kot.
Ulubiona czarodziejka: Sailor Jupiter, Sailor Moon, Sailor Uranus.
Charakterystyka: silna, zwariowana, bujająca stale w obłokach. Podobna do Makoto. Jestem porywcza, pełna humoru. Łatwo nawiązuję kontakty.
Adres: Makoto Kino ul. 35 lecia PRL 17/5, 42-508 Będzin.

Justyna Szczepanik.
Data urodzenia: 26. 06. 1984.
Znak zodiaku: Rak.
Grupa krwi: 0.
Ulubiony kolor: wszystkie jasne.
Ulubiony przedmiot: w-f.
Uwielbiam: Sailor Moon, słodycze, dobre książki, rysować.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Hobby: rysunek, sport.
Ulubiona czarodziejka: Sailor Moon.
Charakterystyka: jestem wrażliwą i uczuciową dziewczyną. Kocham zwierzęta i kwiaty. Nie mam przyjaciółki od serca, dlatego bardzo bym chciała znaleźć kogoś, kto by mnie zrozumiał.
Adres: Justyna Szczepanik ul. Diaczenki 8/15, 82-300 Elbląg.

Malwina Ślubowska - Xena.
Data urodzenia: 22.01.1984.
Znak zodiaku: Wodnik.
Planeta: Uran.
Kolor oczu: piwny.
Hobby: rysowanie.
Ulubiony przedmiot: w-f.
Ulubiony kolor: czarny, niebieski, brązowy, złoty.
Ulubiony sport: siatkówka, koszykówka.
Ulubione zwierzę: kot.
Lubi: mangę, książki fantastyczno-naukowe, dyskoteki, chłopaków.
Adres: Matyldów 26, 09-520 Łąck woj. płockie.

Sylwia Śmigielska.
Data urodzenia: 1986. 05. 04.
Znak zodiaku: Byk.
Grupa krwi: 0.
Ulubiony kolor: czarny, biały.
Ulubiony przedmiot: matematyka.
Hobby: manga, anime, telewizor, rysowanie.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Charakterystyka: istna Minako Aino, kolekcjonuję wszystko co jest związane z mangą i anime.
Adres: 332/40 os. Dolnośląskie, 97-400 Bełchatów.

Paweł Wańtowski - Venti.
Znak zodiaku: Baran.
Data urodzin: 21. 03. 1984.
Grupa krwi: A.
Ulubiony kolor: odcienie niebieskiego i czerwonego.
Ulubione anime: lubię wszystko.
Lubię: anime, mangę, gry komputerowe, czytać.
Charakterystyka: potrafi być wesoły i tryskać energią. Jest dość uparty i potrafi dopiąć swego. Według kolegów sympatyczny, lecz czasem nieco zwariowany.
Adres: Paweł Wańtowski ul. Paderewskiego 8/2, 97-400 Bełchatów.

Kicia.
Data uodzenia: 10. 13. 2818.
Wiek: 15 lat.
Znak zodiaku: Kot.
Zainteresowania: koty, rysowanie.
ULubiona potrawa: słodycze.
Charakterystyka: zwariowana kocica. Lubię Sailor Moon, Oh My Goddess i Gunsmith Cats.
Adres: Joanna (Kicia) Sójka ul. Okrężna 30a/13, 66-100 Sulechów.

Sailor Mercury.
Data urodzenia: 10. 09. 1986.
Znak zodiaku: Panna.
Grupa krwi: A RH-.
Ulubiony przedmiot: matematyka i fizyka.
Ulubiony kolor: niebieski, fiolet.
Hobby: manga, anime.
Ulubiona czarodziejka: Sailor Mercury, Uranus.
Opiekuńcza planeta: Merkury.
Charakterystyka: przyjacielska i na ogół spokojna.
Adres: Kol. Borowiecka 11, 97-505 Dobryszyce.

Ania Wojciechowska.
Data urodzenia: 18. 07. 1985.
Znak zodiaku: Rak.
Kolor oczu: zielony.
Ulubiony przedmiot: niemiecki.
Ulubiony kolor: zielony, różowy.
Charakterystyka: lubię Czarodziejki. Chodzę do 6 klasy . Moje hobby to rysowanie i bujanie w obłokach. Kocham zwierzęta. Cenię szczerość.
Adres: ul. Pułaskiego 9b/5, 66-400 Gorzów Wlkp.

Anita Kinga Kłoss.
Data urodzenia: 1983. 01. 02.
Znak zodiaku: Koziorożec.
Ulubiony przedmiot: polski, plastyka.
Ulubione anime: Armitage III, Sailor Moon, Tenchi Muyo, Akira.
Charakterystyka: prowadzę Klub Księżniczki Selenity. Mój charakter podobny jest do Hotaru.
Adres:Anita Kłoss 87-522 Ostrowite Rypińskie, 187c/8.

Paula Zaniewska - Palula.
Data urodzenia: 27. 09. 1983.
Znak zodiaku: Waga.
Planeta: Wenus.
Ulubione zwierzę: smok.
Ulibiony kolor: pomarańczowy, żółty, czerwony.
Hobby: rysowanie mangi, czytanie, gotowanie.
Ulubiona czarodziejka: Sailor Venus.
Ulubione anime: Sailor Moon, Ghost in the Shell, Project A-KO.
Charakterystyka: znajomi mówią, że jestem szalona.
Adres: ul. Tuwima 32/2, 80-210 Gdańsk.

Weronika Łagan.
Wiek: 12 lat.
Znak zodiaku: Baran.
Ulubiona potrawa: pizza, frytki, kurczak, słodycze.
Ulubione miejsce: kino, opera, teatr.
Hobby: manga, anime, zwierzaki, naklejki.
Charakterystyka: lubię Sailor Moon. Moją ulubioną Czarodziejką jest Sailor Pluto. Jestem pogodna, lubię oglądać filmy (wszystkie), uwielbiam lato i wiosnę.
Adres: Weronika Łagan ul. Bohaterów Września 2/34, 31-620 Kraków, tel. (012) 645-76-83.

Ania Świerkowicz.
Data urodzenia: 28.07.1987.
Znak zodiaku: Lew.
Kolor oczu: piwny.
Ulubiona potrawa: słodycze.
Ulubione Sailorki: Haruka, Michiru, Hotaru, Setsuna.
Ulubiony kolor: zielony i biały.
Ulubiony przedmiot: polski, plastyka.
Hobby: rysowanie mangi.
Charakterystyka: jestem trochę zwariowana i mam bzika na punkcie Sailor Moon. Jestem uzależniona od słodyczy. Piszcie do mnie, odpiszę na 101%.
Adres: ul. Fałata 9, 58-560 Jelenia Góra.

Anita Strzałek.
Data urodzenia: 02.11.1985.
Znak zodiaku: Skorpion.
Planeta: Księżyc.
Grupa krwi: A.
Ulubiony kolor: różowy.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Ulubiona Sailorka: Sailor Moon.
Hobby: zbieram wszystko o Sailorkach.
Charakterystyka: uwielbiam Sailor Moon. W wolnych chwilach rysuję Czarodziejki i nieźle mi to wychodzi. Lubię słuchać muzyki.
Adres: ul. Generała Wł. Sikorskiego 3/15, 21-500 Biała Podlaska.

Magdalena Przeklasa.
Data urodzenia: 19.02.1985.
Znak zodiaku: Wodnik.
Ulubiony kolor: różowy.
Ulubiona potrawa: pizza.
Ulubione Czarodziejki: Sailor Mars, Sailor Star Fighter.
Ulubiony przedmiot: muzyka.
Planeta: Uran i Saturn.
Hobby: anime i manga.
Adres: Magdalena Przeklasa Sufczyn 291, 32-852 Dębno.

Beata Kordek.
Data urodzenia: 22.04.1986.
Ulubiony kolor: zielony.
Znak zodiaku: Byk.
Ulubiony kwiat: czerwona róża.
Ulubiona potrawa: frytki i hamburgery i słodycze.
Ulubiona Czarodziejka: Sailor Jupiter.
Ulubione zajęcie: rysowanie i pieczenie ciast.
Charakterystyka: (pisana przez siostrę) jest bardzo wysportowana i ma zdolności kulinarne. Może być miła, ale też wredna (czasami). Ładnie rysuje. Narysowała swoją mangę. Otaku jest od niedawna. W miarę możliwości proszę o znaczek zwrotny.
Adres: Beata Kordek 12-111 Lipowiec 32, woj. olsztyńskie.

Emila Kordek - Emi-san.
Data urodzenia: 18.04.1983.
Znak zodiaku: Baranek.
Żywioł: Ogień.
Ulubiony przedmiot: plastyka, angielski, polski.
Ulubioy kolor: wszystkie, ale szczególnie Aka (czerwony).
Ulubione anime: Sailor Moon, Tenchi Muyo, Oh My Goddess, Neon Genesis Evangelion, Urusei Yatsura.
Ulubione zajęcie: oglądanie anime, czytanie i pisanie - rysowanie mang.
Charakterystyka: urodziłam się dzień po Rei, mamy podobne charaktery . Ale bez przesady, mój nie jest aż tak pikantny. Potrafię być również nieśmiała, wrażliwa oraz niepoprawnie romantyczna. Nie istnieje dla mnie taka granica jak wiek. Niech napisze do mnie każda Shoyo i Shonen. Wszyscy fani mangi i anime (szczególnie z takim samym nazwiskiem jak moje).
Adres: Emila Kordek 12-111 Lipowiec 32, woj. olsztyńskie.

Rejka.
Data urodzenia: 14.11.1983.
Znak zodiaku: Skorpion.
Hobby: manga, anime, czytanie książek.
Ulubione anime: Sailor Moon, Oh My Goddess, Battle Angel Alita, Akira, Tenchi Muyo.
Charakterystyka: chodzę do ósmej klasy, jestem niepoprawną marzycielką o nieposkromionym temperamencie i zwariowanym poczuciu humoru. Rysuję, piszę powieści do anime. Interesuję się zjawiskami paranormalnymi i X-Files. Napisz do mnie a bez względu na wiek, płeć odpiszę.
Adres: Renata Hołodniuk, Huta Stara B. ul. Główna 8/2, 42-263 Wrzosowa.

Areta Nastały - Yoshiko.
Data urodzenia: 19.07.1983.
Ulubiony przedmiot: biologia, języki.
Lubię: mangę, anime, jazdę konną, Japonię, wakacje, moich przyjaciół.
Nie lubię: szpanerstwa, Disco Polo.
Charakterystyka: lubię rysować mangę. Moim marzeniem jest studiowanie Japonistyki. Nie mam nic przeciwko Sailorkom (sama je oglądam), ale lubię też Tenchiego i The Hakkenden. Gram często na moim PSX i chodzę na spacery z psem. Odpiszę na każdy normalnu list.
Adres: Areta Nastały ul. Słowackiego 21/1, 84-300 Lębork.

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł ....

podpis przyjmującego

Kawaii

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II 0/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł ....

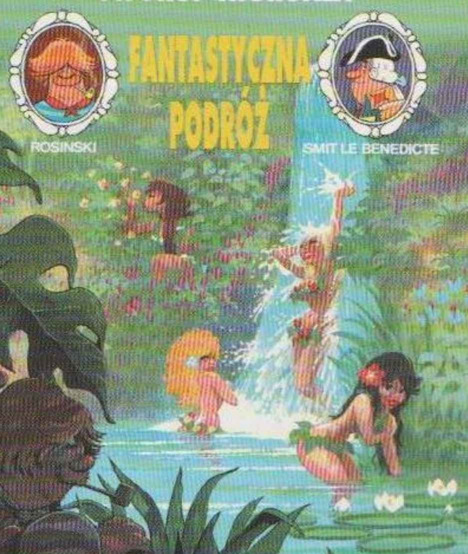
podpis przyjmującego

JEDYNY POLSKI MAGAZYN KOMIKSOWY

OD NUMERU 7:
64 STRONY

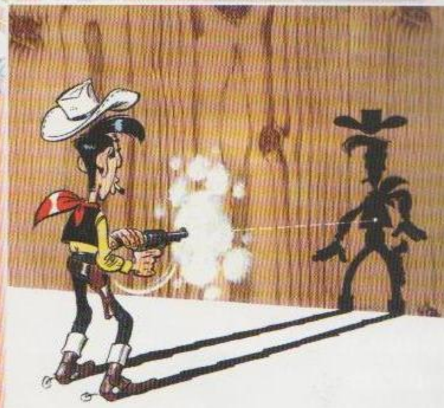
ŚWIAT KOMIKSU

YANS
PLANETA CZARÓW



SCIENCE FICTION
PRZYGODA
HUMOR
SENSACJA
FANTASY
KONKURSY
INFORMACJE

IZNOGUD & LUCKY LUKE
KOMIKSY
RENÉ GOSCINNEGO
TWÓRCY
ASTERIKSA



ORIENT MEN
SĘDZIA DREDD
SPRYCJAN
VALERIAN
KUBUŚ
SLAINE
I INNI